1990年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第2号通巻14号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 380yen

マルカツ 勝PCエンジン

1990 2月号

特番!
桃太郎伝達番外編
桃太郎チーム総決算!



全7本をスクープ!!
メサイヤ最新作コレクション

特選!
話題の5タイトル
HOW TO WIN SPECIALスペシャル
弁慶外伝／スーパーダライアス／他

付録2
1990
アーケード吉例ポスターカレンダー
ダライアスII／源平討魔伝／他

付録1
イースI・II㊎攻略本Vol.4
ランスの村→サルモンの神殿
全アイテム㊕大公開!!

Enjoy Hudson

1990年 ハドソン新作情報!

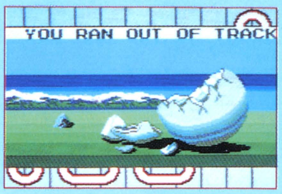


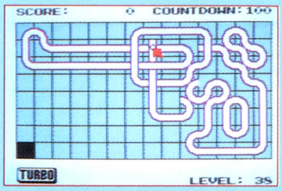
美しいビジュアル、興奮のサウンド、そのおもしろさで他を圧倒するPCエンジンソフト群!'90年も話題のゲームが続々登場!!今のうちにしっかりチェックしておくよーに!!

プロディア

パズルゲームのニューフェイス登場! なんと全100面のステージ。パイプをつないでうまくボールを進めろ!

2月23日㈮発売
希望小売価格4,500円(税別)

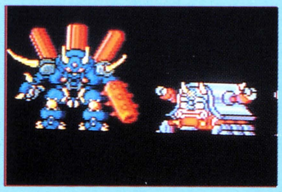




桃太郎伝説II

あの桃太郎伝説の新作ついに登場! さらにパワーアップしたギャグ。ファン待望のコミカルRPGだ!





来夏発売予定　価格未定

桃太郎活劇

ギャグキャラ鬼軍団! ドハデな仙人の術! クリアのための新システムを採用したコミカルアクション。



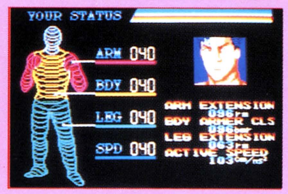


来春発売予定 価格未定

マニアックプロレス

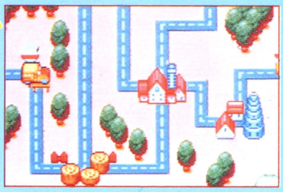


主人公を育てて悪の組織をぶっつぶせ! 超アップのバトル画面。エキサイティングな解説。興奮のスポーツRPGだ!



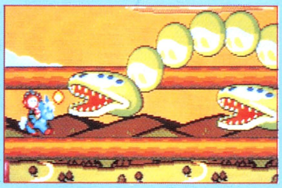
発売日未定
価格未定

青いブリンク



愛、友情、希望…テレビでおなじみの手塚アニメがファンタジーアクションになった!

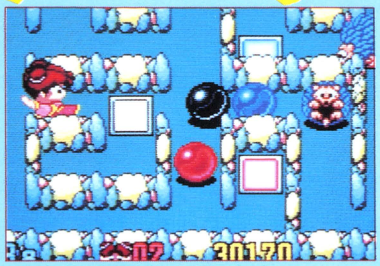




来春発売予定
価格未定

ビーボール

4つのボールをたくみにあやつって敵をたおし、プレートにのせろ! 知恵と勇気のアクションパズルだ!

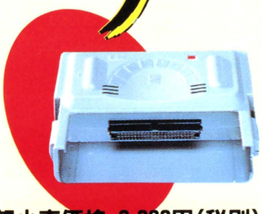




来春発売予定 価格未定

キミはもう手に入れたか!

バッテリーバックアップシステム
天の声2



希望小売価格 2,600円(税別)

JOY TAP 3
ジョイタップスリー



希望小売価格 1,890円(税別)

PC Engine

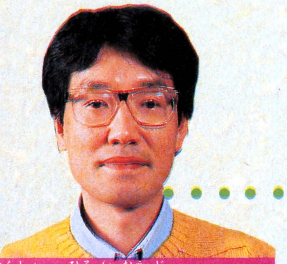
画面写真は開発中につき変更になる場合があります。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

電光石火 MARUKATSU

ここ3号続いたPCエンジンの上位、兄弟機種発表ラッシュはようやく一段落。さて、キミはどうする？今回は、『天外魔境』セル画ストーリーの第2部のアイデアを公募するオドロキ企画のほか、対談、嘆願書、GMなど、タップリ盛りだくさん!!



訳者▶広井王子
話し出すと止まらない天才的遊び人





絵師▶辻野寅次郎
言葉より先に筆が動く天才的絵カキ

1989年3月号から連載が始まった『天外魔境』セル画ストーリー」も、いよいよ今号で最終回。そこで連載終了にあたり、翻訳と作画を担当した広井さんと辻野さんに少しお話を伺ってみた。

——長い間、お疲れさまでした。

広：ありがとうございます。チャダもよろしくと申しておりました。

——辻野さんの細かく描き込まれたセル画、本当にスゴかった(笑)。

辻：正直言って毎月、締切りの↗月末が来るのがつらいつらい(泣)。今はちょっと休みたい気分だなあ。

広：ぼくもそう。ゲームから始まって、セル画ストーリーと、丸3年間自来也と追っかけっこだもん。

——では、セル画続編の構想は？

広：実はまだ何にも。これから企画会議や取材を重ね、できるだけ早く第2部を再開させます!!　でも、アイデアがまだちょっと……。

——では読者から募集しません？

広、辻：ウン、それは面白いな!!

➡P.136

セル画ストーリーついに完結！
そして第2部は読者公募!!



キミのアイデアを『天外』第2部に生かしてみないか

というわけで、次号から『天外魔境』セル画ストーリー」第2部のシナリオ、登場キャラ、魔法などをみんなから募集する超ビッグ企画が始まるぞ。もしかしたら、ゲームにも採用されちゃうかも!?　待て次号!!





⬇ハドソンの名プログラマー、飛田さんも特別参加。

新春特番は、「紅白」や「隠し芸大会」だけじゃないぞ！ ㊔の特番は、桃太郎チームのオキテ破り座談会「バックトゥ1989」!! 『スーパー桃太郎電鉄』は、初めはシミュレーションタイプのゲームだった！」「桃太郎チームは解散、今後は各自ソロ活動開始!!」などなど、みなさん内輪ノリで好き放題しゃべりまくり!! 大ヒットゲームの制作秘話や『桃太郎活劇』ナイショ話、ゲーム作りのことなど、楽しくてチョットあぶない話がいっぱい。スミからスミまで、お読み逃しなきようご注意ください。 ▶P.20

桃太郎チーム座談会！

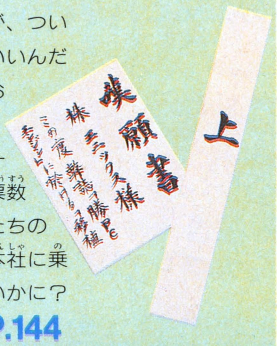
あることないこと しゃべるしゃべる!?

電光石火

MARUKATSU

やったぜ、あの『ドラゴンクエスト』が、ついにPCエンジンに移植決定!!……したらいいんだけど。とりあえず、今回はそのお願いのお話。「㊮PC移植市況月報」の、読者がPCに移植してほしいゲームの人気投票コーナーで、第1回からの『ドラクエ』の得票数が、今号でなんと1万票を突破!! キミたちの熱い思いを嘆願書にこめて、エニックス本社に乗り込む本誌記者。はたして、その返答やいかに？

▶P.144



⬇嘆願書を手にする広報担当の曽根さん。



『ドラゴンクエスト』PCに移植決定か!?

ヒューマンがCDソフトを発表!!

12月10日、渋谷で催されたヒューマンの「新作発表会 INクリスマス」。『ファイプロ』大会では、腕自慢が集合し熱戦が繰り広げられた。またCDロム市場への参入も発表された。第1作はSLG『レボリューション・ウォーズ』(仮称)。

▶P.169



⬆参加者は中・高生が多かったみたい。



⬆素顔はけっこう気さくな方たちなのでした。

タイトーのアーケード・サウンドをクリエイトしているチーム、ZUNTATAに本誌が直撃インタビュー!! 発売即完売の大ヒットアルバム『ダライアスII』の制作秘話などを、タップリ聞いてきたぞ!!

▶P.142

業界のトップランナー ZUNTATAを直撃!!

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

FEB.CONTENTS

2月号目次

1990 ② Vol. 2 発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄〔AR＋DA〕





源平討魔伝



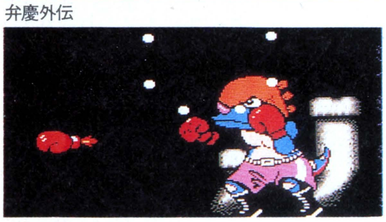
ニュージーランドストーリー



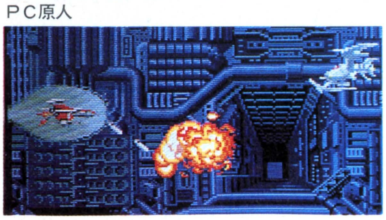
パラノイア



弁慶外伝



ＰＣ原人



スーパーダライアス

MONTHLY TOPICS
MARUKATSU 電光石火 ―― 4
『天外魔境』セル画ストーリー完結にあたり
広井王子氏続編への意気ごみを語る！

新春特番
桃太郎伝達〈番外編〉
桃太郎チーム座談会「バック トゥ 1989」―― 20
『桃活』『桃伝II』最新報告 ―― 24
『桃太郎アニメグッズ』大プレゼント ―― 27



話題の新作をマルカツ流に徹底解剖！
NEW SOFT TIMES (PART 1)
デスブリンガー ―― 30
源平討魔伝 ―― 34
ニュージーランドストーリー ―― 38
パラノイア ―― 42
サイバーコア ―― 46
BE BALL ―― 50
ファイナルゾーンII ―― 52

特選!! 話題の5タイトルをとことん攻略！
HOW TO WIN SPECIAL
弁慶外伝 ―― 70
PC原人 ―― 82
スーパーダライアス ―― 93
コズミックファンタジー ―― 104
レッドアラート ―― 106

'89－'90▶新作7本をスクープ！
メサイヤ 新作コレクション ―― 85

付録1 イースI・II㊛攻略本 VOL.4

●ランスの村➡サルモンの神殿《完全攻略》●イースII全アイテム㊕大公開!!

付録2 吉例アーケードポスターカレンダー1990

●ダライアスII・源平討魔伝ほか、超美麗ポスターが勢ぞろい!

●MAIL RPG
ファンタジーRPG
さまよえる白銀宮(プラチナムパレス)《第2回》——57

●NEW PRODUCT+α(アルファー)
PCIA——66
PC-Engineハード中央情報局

●超SF・RPGノベルズ
グループSNE最強タッグ——109
サイバーナイト《第6話》

●ゴッタ煮感覚読者ページ
いくいくパラダイス——114
新春特別企画
イボンヌ木村スペシャル

●違いのわかるゲームフリークへ
ゲームの達人——123
裏技的達人——124
F1トリプルバトル——132

●書きおろしオリジナルストーリー
天外魔境セル画ストーリー——136
《最終回》
いよいよ最終回! ご愛読ありがとうございました

●GMおっかけスペシャルば〜じょん!♡
GMおっかけ最前線——142
タイトー、サウンドチーム"ズンタタ"に直撃取材!!

●ついにハガキが1万票突破
㊗PC移植市況月報——144
『ドラクエ』移植をエニックスに直訴!!

●短期お笑い連載
SUPER桃太郎紀行《第3話》——148
スーパー桃太郎電鉄リプレイコミック!

●平成核融合コミック
ムッシュゴリグリ鈴木ド・ヤコペッティの優雅な生活——154

●新作とびこみ情報
NEW SOFT TIMES (PART2)——159
ヴェイグス
サイコチェイサー
熱血高校ドッジボール部 番外編
奇々怪界
サイバーナイト
シンドバッド 地底の大魔宮
初段一直線/他

●メーカーへのお邪魔虫&告知ページ
クレクレタコラ&ソフトハウスインフォメーション——172

ソフトヒットチャート——54
メディアミクスインフォメーション——65
アンケートハガキ——121
新作ソフトお毒味チャート——152
MACシステム——156
次号予告——174

《GAME INDEX》

アイウエオ順

イメージファイト——168
F1 トリプルバトル——132
ヴェイグス——159
オーダイン——127・130
奇々怪界——164
恐竜大図鑑——169
源平討魔伝——34
コズミックファンタジー——104
サイコチェイサー——160
サイバーコア——46
サイバーナイト——166
上海II——169
獣王記——129
初段一直線——168
シンドバッド——167
スーパーダライアス——93
大地くんクライシス——131
ダブルダンジョン——129
デスブリンガー——30
ドラえもん——127・129・131
ニュージーランドストーリー——38
ニュートピア——124・128
熱血高校ドッジボール部 番外編——162
パラノイア——42
バリバリ伝説——125・131
PC原人——82
BE BALL——50
ファイナルゾーンII——52
フォーメーションサッカー——169
ブラッディウルフ——127・129・131
ヘビーユニット——125・130
弁慶外伝——70
麻雀学園——126・128
レッドアラート——106
レボリューション ウォーズ——169
ROMROMカラオケ——169

☆掲載ソフトのうちとくに表記のないものは税別です。

マルカツPCエンジンではゲームのジャンルを略記しています。

ACT:アクション
RPG:ロールプレイング
AVG:アドベンチャー
STG:シューティング
SLG:シミュレーション
SPG:スポーツ
ECT:その他


PC Engine
ボクも応援しています。
©藤子・小学館・テレビ朝日
HE system
PCエンジンがさらに身近に！
マニアに向けて高性能
SHUTTLE PC Engine
NEW
PCエンジンシャトル
標準価格 18,800円（税別）
●ジェット機スタイルのかっこいいデザイン。
●連射機能付ターボパッド標準装備。
●AVステレオ出力端子を標準装備。
※CD-ROM²・プリントブースター等とは接続できません。
※RF出力はオプション（PI-AN3）標準価格4,980円（税別）
PC Engine SUPER GRAFX
NEW
PCエンジンスーパーグラフィックス
標準価格 39,800円（税別）
●グラフィック機能が強化され、背景画面がナント2面に!!
●スプライトも従来の倍の数になり、キャラクターのちらつきなどをなくします。
●RAM倍増で能力アップ。RPGやシュミレーションゲームに大きな味方。
●入出力端子を新装備。パワーコンソールを接続して楽しさ拡大。
●AVステレオ出力端子も標準装備されています。
※RF出力はオプション（PI-AN3）標準価格4,980円（税別）


NEC
震撼無限大！
炸裂！
コア・マシン。
これが核(CORE)だ！
PC Engine
CORE GRAFX
NEW
PCエンジンコアグラフィックス
標準価格 24,800円(税別)
●コア構想対応ハードとして生み出されたニューPCエンジン。
●フェイスデザインとボディーカラーもブラックに一新。
●連射機能付ターボパッドを標準装備。
●AVステレオ出力端子を標準装備。
※RF出力はオプション(PI-AN3) 標準価格4,980円(税別)
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社


PC Engine
パァーッといこうかァ
ROM ROM KARAOKE VOL.5
ついに登場!! ロムロムカラオケ第5弾。
これが日本一の無責任ソフトだ!!
キミは、この裏モードに耐えられるか!?
ROM² KARAOKE VOL.5
◎冗談音楽編◎
スーダラ節
無責任一代男
さいざんす・マンボ
元祖・IEKI吐くまで
埼玉オリンピック音頭
ウンジャラゲ
正気のサタデーナイト
イエローサブマリン音頭
(収録予定曲)
◎近日発売◎
VOL.1-女の子アイドル編
VOL.3-男の子ロック編
VOL.2-お父さん演歌編
VOL.4-女の子ロック編
◎好評発売中◎
ロムロムカラオケVOL.5お買い上げの方に
CDボックスプレゼント!
© 1990. NEC Avenue Ltd. ℗ NEC Avenue 1990
NEC NECアベニュー株式会社 映像事業部
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル TEL:03-265-6111 FAX:03-265-6117


SHOW撃波
震えるゲーム革命
好評発売中!!
「24の指令」
すべての任務を君は完璧に遂行できるか!!
レッドアラートの驚異はミッション(指令)をプレーヤーに課すことにある。一本道をひたすら進む、パワー勝負のアクションゲームになれている諸君の健闘を期待する。ミッションは3タイプ。十分に把握して、スケールの大きな本格的コンバットアクションを体験せよ!!
Aタイプ
青色マーカー点燈
STAGE 1
パーティー会場を突破し、
武器庫へと向かえ。
一定方向に進み、ひたすら敵を倒せ!! 倒せ!! 最後にボスキャラが現われる。こいつを倒すとクリアだ。
Bタイプ
黄色マーカー点燈
STAGE 2
基地内全ての捕虜を救出し
大統領を捜し出せ。
一定条件を満たさなければボスキャラは倒せない。たとえば「指令場所に爆弾をしかけろ」「捕虜を全員解放せよ」など任務はきびしい。
Cタイプ
赤色マーカー点燈
STAGE 1 収容所に潜り込み、ロバートからカダト大佐の情報を聞き出せ。
隠密行動で進め。マシンガンやアーマライトなど、ピストル以外の兵器を装備しているとたちまち敵の数が増え……。クリアできない!!
RED ALERT
レッドアラート
希望小売価格 6,780円(税別)
かつてないビジュアル重視のRPG
その素晴しい世界をキミに送る!!
名作にふさわしい夢あふれる壮大なストーリー。アニメビデオ一本分に匹敵する20分もの長さを、他を寄せつけないクオリティの高さで描き出す見事なビジュアルシーン。CD-ROM²のパワーをフル活用した想像を絶するゲーム内容。感動を一生あたためておきたい、完成度の高い自信作!!
コズミック・ファンタジー
・冒険少年ユウ・
希望小売価格 6,780円(税別)
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作:新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT


パソコンゲーム不朽の名作、
アーケードゲームの大ヒット作も同時移植中、2月発売予定。
反乱軍鎮圧の任務を命じられた、ボウイ大佐率いる連邦軍特殊武装部隊TOP。彼等が待機する、軍事衛星「ワルキューレ」が何者かによって爆破された。任務遂行のため、ボウイは仲間達と合流しながら反乱軍の占拠する巨大兵器へと急ぐ。しかし、そこには軍部の秘密組織ZODSによって仕組まれた恐ろしいワナが待ちうけていた……。果たして、その陰謀のウラにある真の目的は何か？ZODSのボス、アルフ・ロイマン博士とは何者なのか!?いま再び、ボウイの銃口が火を噴く！
ビジュアル・アクション・ウォーズ
ファイナルゾーンII
FINAL ZONE II
企画・制作／㈱日本テレネット
CD·ROM² 定価6,780円（税別）
12/13 ON SALE
「東芝EMIインフォメーション」 東芝EMIインヴィクタス・レーベルより発売中！
テレネット・セレクション CD■TOCT-5617 税込定価 ¥2,530
MT■TOTT-5617 税込定価 ¥2,250
アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシュガーベイビー」
歌）麻生優子 CD■TODT-2458 税込定価¥930


ROM²版で過激にデビュー!
その全貌は来月、発表!!
3月発売予定
魔物の襲撃により両親を失った主人公。父の意志を継ぎ騎士になるため旅に出たが、ソロンの村に故郷の温もりを感じた彼はそこに留まり村を守ろうと決心する。そして数年、人間と魔物が共存する平穏な日々が続いたが、またしても危機が!謎のディガの騎士団がソロンの村を破壊してしまったのだ!怒りに震える主人公はディガ打倒を決意する。ディガを追跡するうちに、マハーヴィーラという魔法使いが浮かび上がった。彼は禁断の教典「デスブリンガー」を開いてしまう……。その影には邪神の姿が!主人公の運命は?平和な日々は再び戻ってくるのか!?
リアル3D、RPG
DEATH BRINGER
企画・制作/(株)日本テレネット
(株)講談社経営総合研究所
デスブリンガー THE KNIGHT OF DARKNESS
CD·ROM² 価格未定
ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
*質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-288-1157 毎週 月、木、土·15~16時
Renovation…それは、革新的であること。
常に時代を見つめ、新しいGameを創造してゆく。
クオリティの高い、革命的作品を次々に生み出そうと、
さらに決意をかためた日本テレネット。
Renovation Gameは、そんな日本テレネットの新しいブランドです。
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159



もういくつ
Hu Card
虎への道
誘拐された子供達を助けるために敵地に乗り込み龍王を倒せるか、若き武術の達人"李王"。上下左右スクロールによる痛快アクション・カンフー・ゲーム。
'90年2月発売予定
© 1987 CAPCOM
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
ヴェイグス
2321年、人類をおそった正体不明の敵。この危機を救えるのは"戦術格闘機ヴェイグス"だけだ。多重スクロールの採用によるスーパー・リアル・バトル・アクション・ゲーム。
'90年3月発売予定
© 1989 ゲームアーツ
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
キング・オブ・カジノ
カジノでプレイされている代表的な5種類のゲーム、スロットマシーン、ポーカー、ルーレット、キノ、ブラックジャックがそれぞれの設定のもとに楽しめる、ちょっとアダルトな雰囲気のしゃれたゲーム。
'90年3月発売予定
© 1990 ALGORITHM INSTITUTE
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
暗黒伝説
勇士ゴーガンがジャグウ教の魔王を倒してから30年、平和に暮らしていた国に再びジャグウ教の暗雲が立ちこめた。父ゴーガンをなくした王子セリウスの復讐の戦いが今始まる。おどろおどろしいグラフィックで展開する難易度100%のアクション・ゲーム。
'90年春発売予定
© 1990 レッド・カンパニー/アトラス
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



寝ると
PC Engine
CD ROM²
最新恐竜図解大辞典
マジカル・サウルス・ツアー(仮)
イラスト、写真、アニメーション、音によるCD−ROMでしか表現できない最も新しく世界最大の恐竜百科辞典。
'90年3月発売予定
ROM²カラオケVol.1-5
ふんだんに使用した楽しいグラフィックにパーティーゲームまでついたカラオケの決定版。
'90年初頭発売予定
Vol.1 「すてきにスタンダード」いとしのエリー、ダンデライオン他全10曲
Vol.2 「なっとくアイドル」パラダイス銀河、17才他全10曲
Vol.3 「やっぱしバンド」Marionette、リソ・ラバ他全10曲
Vol.4 「ちょいとおとな?」とんぼ、シングル・アゲイン他全10曲
Vol.5 「カラオケ幕の内」愛が止まらない、黄砂に抱かれて他全10曲
CD-ROM²マガジン(仮)
世界で最初?の本格的マガジン形式のCD−ROM総合エンターテイメントソフトの登場だ。読者参加のコーナーや君達の知りたいことや興味のある内容などが満載された楽しいものになるぞ。
年4回季刊発売予定
'90年春第一号発売
発売元:Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側園堂ビル2F TEL 075-211-0277
簡単な操作で世界一流のバレーボールが楽しめる。
こんなソフトは、いままで見たことがあるか。
サーブも攻撃もいろいろ。
リアル気分で対戦プレーも楽しめる。
さぁ、キミも一流選手の仲間入り。
相手チームをやっつけろ。
きみも、きょうからエースアタッカー。
対戦プレー
SUPER Volley ball
スーパーバレーボール
PCエンジン用ソフト
近日発売予定
発売価格未定
キャンペーン実施予定。
乞うご期待。
SPECIAL RABIO LEPUS
ラビオレプススペシャル
近日発売予定
発売価格未定
PCエンジン用ソフト
ビデオシステム

月刊ドラゴンマガジン

FANTASY SENSATION

DRAGON Magazine

2月号

12月27日(水)発売！

600yen【本体583円】



ファンタジア文庫特集
不死朝伝奇ZEQU
武上純希 橋本正枝

●小説
機動警察パトレイバー
伊藤和典 高田明美／佐山善則

ユミナ戦記
吉岡平 春巻秋水

風の大陸
竹河聖 いのまたむつみ

バセット英雄伝エルヴァーズ
ひかわ玲子 美樹本晴彦

りべんじゃあ。
神坂一 あらいずみるい

●コミック
WOLFMAN ROAD
青木邦夫

DRAGON HALF
見田竜介

●ソード・ワールドRPGリプレイ
モンスターたちの交響曲
山本弘 草彅琢仁



新年特別ふろく
いのまたむつみ「風の大陸」ポスター

富士見ファンタジア文庫 今月の新刊

電脳都市OEDO808 反逆の孤狼

かつて東京と呼ばれた街。そこは巨大な電脳都市、OEDOに変貌していた。7年ぶりに舞い戻ったセンゴクの前に、野望の罠が待ち受ける！
OVA化／コンピューター・ゲーム化!!

遠藤明範 川尻善昭&浜崎博嗣 定価500円（税込み）



宇宙一の無責任男シリーズ⑤ アザリン16歳

地球とアルゴンはアシュランに占領されてしまった！ 窮地に立たされるアザリンの前に、一人の少年が現れた!!
大好評シリーズ第5弾

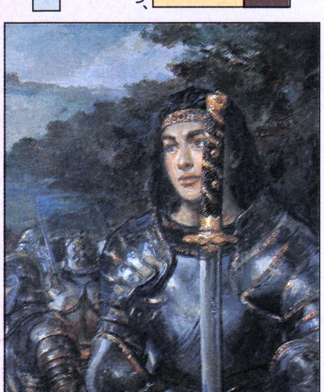
吉岡平 都築和彦 定価470円（税込み）



真・エクスカリバー伝説 虚空の剣

偉大なる魔法使いマーリンの力により、はるか時間と空間を越えて、一振りの剣が招きよせられた——。いま、伝説がひらかれる!!

杉山東夜美&上原尚子 加藤直之 定価470円（税込み）



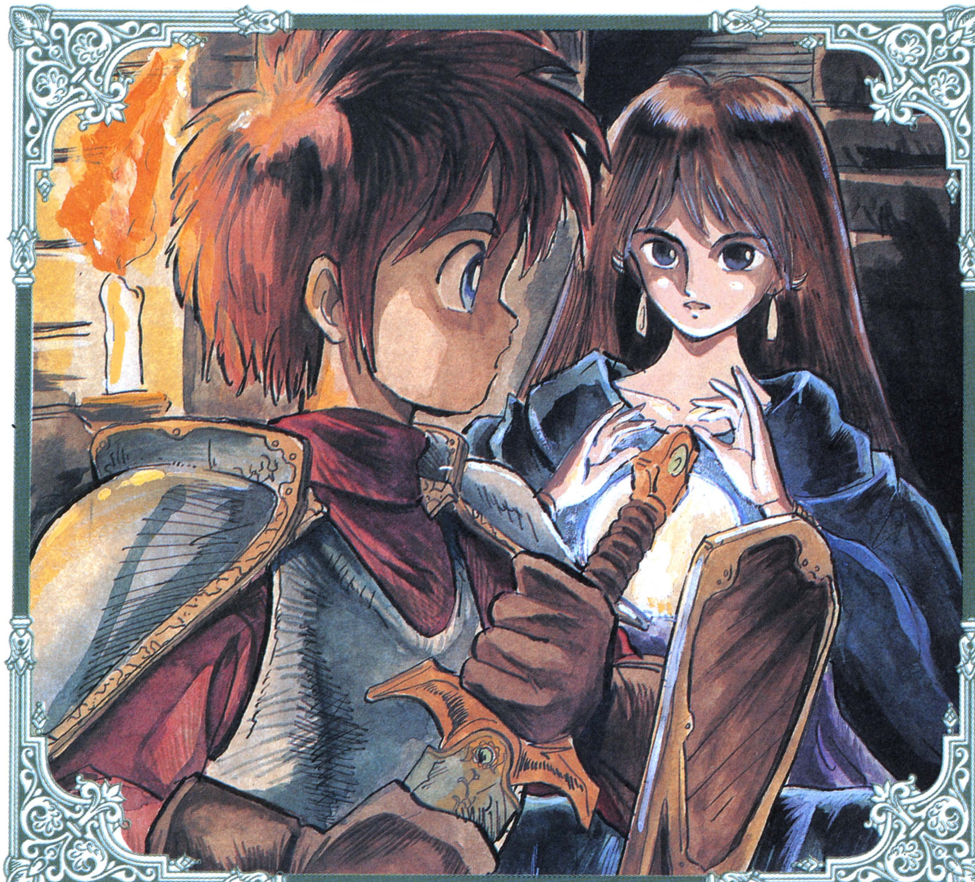
富士見書房 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代 振替／東京7-86044

この1冊でイースの世界が、

すべて解き明かされる!!

・イース攻略の必読本・

●イースⅠ、Ⅱ、Ⅲ攻略完全チェックポイント
●イース大宝典●イメージイラスト集etc



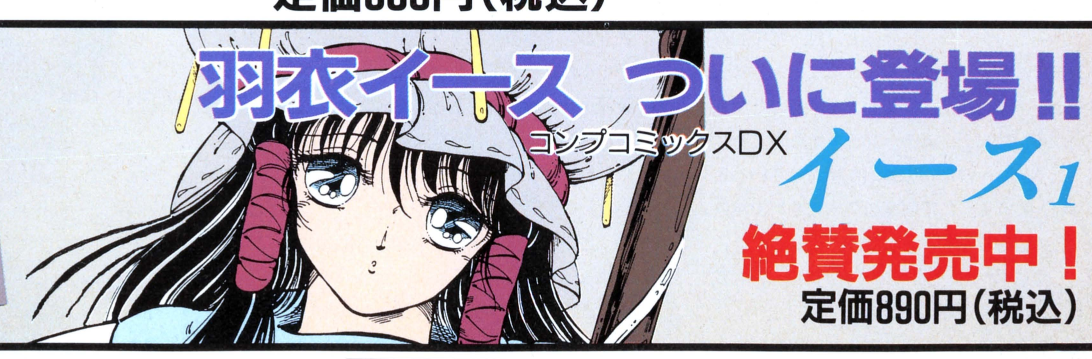
㊙PCエンジン、㊙ファミコン、コンプティーク編集部共同編集

イース大全書

1月下旬発売予定

定価980円（税込）





羽衣イース ついに登場!!

コンプコミックスDX
イース1

絶賛発売中！

定価890円（税込）

角川書店

桃太郎伝達 新春スペシャル

解散間近(!?)の桃太郎チーム。'89年もいろいろありました。読者のみんなに感謝の意を込めて全8ページの桃太郎大特集だ!!



ゆく年くる年 桃太郎チーム座談会

さくまあきら率いる桃太郎チームの方々にお集まりいただきまして、'89年をふりかえってもらいました。いったいどんな話が飛び出しますか？　もちろん、世紀末突入の'90年へ向けての抱負などもそれとなく聞いてみました。さ〜て座談会の始まり、始まり。

'89年はムチャクチャ忙しかったぜ！　ワッショイ!!

勝 PCエンジン編集部(以下編)　'89年のスタートといったら、やっぱり『桃太郎活劇』ですか？

さくま　『天外魔境』ですね、何といっても。

薄谷　立ちあげは『S桃鉄』の方が早いですよ。

桝田　立ちあげの早さでは『忍者らホイ！』にはかなわない。ただ、立ちあがったのは早かったけど、寝こんだのも早かった(全員爆笑)。途中から寝たっきり。三年寝太郎と呼んでほしい(笑)。

一同　なんだ、それ（笑）。

服部　『S桃鉄』やってる途中に『天外魔境』の助っ人の話がきて、みんな『天外』の手伝いにいっちゃったんだよね。

さくま　そこから、僕と服部くんの孤独な旅が始まったんだな。

服部　さくまさんは、本当に孤独だったかもしれない。いつもふたりで電車で10時間かけて札幌へ行くんだけど、僕はほとんど寝てたから（笑）。

桝田　孤独感なら僕だって負けていない。3か月も札幌のホテル暮らしだったんだから。最後にはホテル前からタクシーに乗ると、黙っててもハドソンまで連れてってくれるようになった（笑）。

さくま　『S桃鉄』と『天外』が重なった2月ぐらいから、ホント、メチャクチャ忙しくてね。札幌へ行っても、僕と桝田省治が話をしているヒマがない。とうとう、漫画家の荒木仁を『S桃鉄』の助っ人に狩り出すハメになってしまった。

荒木　僕の本職は漫画家です。「月刊ジャイアンツ」をお読みください。

桝田　たまに話をしようとすると、岩崎がうるさいし（全員爆笑）。岩崎はうるさい。これは大きな字で書いておいてほしい！

さくま　以前は、僕たちがハドソンで大きな顔をしてたんだけど、あいつが来てからは、すっかり目立たなくなった（笑）。

編　飛田さんは『S桃鉄』と『天外』の両方に関わってたんですよね。

飛田　『天外』のチューニングは、すごかったですよ。もう、死にましたね。マスターアップ1週間前だというのに、バトルの数値をごっそり入れ替えましたからね。5月ごろだったかな、あれ。

さくま　『S桃鉄』があがったのも、5月の終わりくらいだったよね。で、そのころもホソボソとやっていたのが『桃太郎活劇』で、『忍者らホイ！』も入れると、今年の前半は何と、4本もやっていたわけだ。われながら、あきれちゃうね（笑）。

『S桃太郎電鉄』はシミュレーションだった？

編　その『忍者らホイ！』の進行具合は？

桝田　もうすぐ、マスターができあがります。6月か7月には発売になると思う。

さくま　『忍者』は、メチャクチャ面白い。もしかすると、今までうちが作ったものの中で、最高傑作かもしれない。もっとも、あまりに長い期間かかってるから、作った本人がシナリオやら構成やらを忘れてしまって、純粋にゲームを楽しんでいるという話もありますが（笑）。

編　ところでPC版『S桃鉄』の話はいつごろから起こったんですか？

さくま　ファミコンの『S桃鉄』の発売が'88年の9月だから、もうそのころから考えてはいました。

桝田　『S桃鉄』は、シミュレーション路線でいくか、おちゃらけボードゲームにするかとか、けっこう深刻な話し合いがあったんですよね。

さくま　そう、ほとんど『信長の野望』みたいな内容のバージョンも、一時期できつつあった。

服部　それが二転三転、紆余曲折があって、最終的に今の方向に決まったのが、'89年の1月だった。

さくま　そう、貧乏神がすべてを変えてしまった。

薄谷　PCエンジンに移植するんだから、もっとシミュレーション色を強くして、グレードアップさせようかという話になったんですよね。

編　シミュレーション色を強めるというのは？

さくま　会社経営シミュレーションにしようとしたの。社員がいて、給料やボーナス決めて、車両の保有台数もあって…とか。

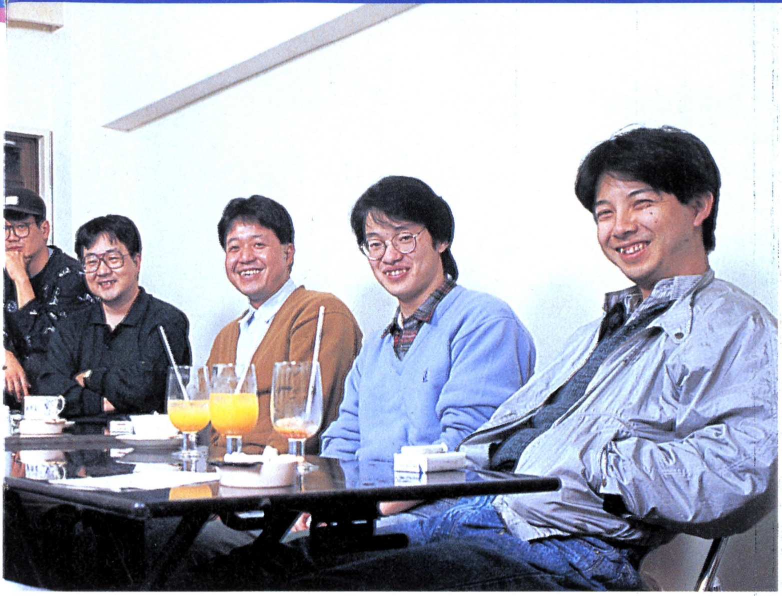
服部　社員の給料を抑えるとストライキを起こしやすいとか、『信長』みたいなイベントもあった。

編　会社経営シミュレーション!?

さくま　そう。でも、そうすると、どんどんサイ



⬅カメラを向けるといつも笑顔のさくま将軍。でも、けっこうシャレがキツイ。



コロがじゃまになってきてね。ついに「サイコロはいらないんじゃないか!?」という、大胆な意見も出た。でも、なくして、じゃあどうするかという段階になって、うーん、やっぱりサイコロにしようって(笑)。それで、結局、シミュレーション色は薄めて、サイコロをフルに使った派手なゲームにしようということになった。

薄谷　そのときには、もうすでに、ファミコン版とは違って全員同じ目的地に向かう、という大枠はできてたんですよね。

さくま　そう。それで、貧乏神を出そうってことになったんだ。

桝田　それで、僕がさくまさんから、ビリになったプレイヤー用の罰ゲームを考えろっていわれたんだ。ビリになった人に、貧乏神が何かイヤらしいことをする、と。そういうイヤなこと考えるのは、僕がうまいだろうって(笑)。

さくま　それって〝リチャードIII世〟でいったような気がする(全員爆笑)。そう、〝リチャードIII世〟だ!!　札幌の読者のみなさんは覚えとくといいです。すすきのにある〝リチャードIII世〟っていう喫茶店に夜中に来ると、僕らに会える(笑)。

桝田　最低、3か月に1回は札幌へ行くし、行くと〝リチャードIII世〟で打ち合わせだし。

飛田　1回見つけると、1週間ずっと会える(笑)。

さくま　そこでは、何もいわなくても、イメージランドと書いた領収書を出してくれる(笑)。

服部　さっきの貧乏神ですけど、ビリの人への罰ゲームの段階では、まだ今イチだったんですよね。

さくま　うん、面白いんだけど、もうひとつピンとこないねっていう話になって。

服部　そんなときに、札幌へ行って見た貧乏神がすべてを変えた!!

さくま　そう!!　貧乏神が電車のあとを追いかけて、ヨタヨタとマップ上を歩いている!!

薄谷　あれは衝撃的でしたねえ…どっちかというと「笑撃的」の方かな(笑)。

さくま　みんな大笑いだったからね。あの瞬間に、このゲームのすべてが決まったといっても過言ではない(笑)。

服部　このゲームの主人公は、他ならぬ貧乏神である、と。あとは坂道を転げ落ちるように……(笑)。

さくま　ホントに転げ落ちたよなあ。あの崇高なシミュレーション・モードは、どこへ行ってしまったんだ(笑)!?

桝田　あと、到着した都市の絵を削るのは、けっこう勇気がいりましたよね。

さくま　そう、ファミコン版の『桃鉄』には、都市ごとにイラストが入ってたでしょう。できてから気がついたんだけど、ゲームやってる人は、誰もあのイラストを見てない(苦笑)。ただ、見ていないといっても、あれだけカラフルだったのを削っちゃうと、いかにも寂しいんじゃないかっていう意見も出てね。じゃあ、月の変わりめに大きな絵を入れようってことになったんだけど…。

土居　メモリーをマップに回せて、マップがにぎやかになったんだから、よかったんじゃないかな。

さくま　もうひとつ、反対意見が出たのが、鉄道の買い物をなくすこと。結局、僕が強行突破しちゃったんだけどね。

飛田　今では、誰もなーんにもいわない。『S桃鉄』をやってる人は、ファミコン版のときに鉄道が買えたなんて、もう忘れてるんじゃない?

さくま　今では、全部笑い話になっちゃった感があるけど、『S桃鉄』を作ってるときは、本当はとても苦しかった。ファミコン版に対しては、やりきれなかったことが多くて、不満が残っていたから。それと、PCエンジンの1発めだったから、命をかけよう…っていうと大げさかもしれないけど、とにかく納得のいくものにしたかったから。

飛田　最初は、ただの移植のハズだったのに(笑)。

さくま　そう、移植なのに、なんでこんなに苦しまなきゃならんのだと悩んだね。あのときは(笑)。

「RPGを作れちゃった男たち」がピッタリだ〜

さくま　ウチは、いろんなジャンルを作ってはいるけど、根底にあるのはRPGだよね、やっぱり。『桃鉄』だって、成長していくって意味ではRPGのつもりで作ったから。

飛田　でも、RPGって言葉を簡単に使っちゃうと、ゲーム業界のRPGと、本来のRPGとは意味が違うって、批判されちゃいますよ。

さくま　そういえば「RPGを作った男たち」っていう連載が「㊙ファミコン」にあるけど、僕たちは、どっちかというと「RPGを作れちゃった男たち」だな(笑)。

桝田　「RPGを作った男たちの友だち!」(笑)。

編　さくまさんは、やはりRPGが好きなんですか?

さくま　そう、ゲーム作りの根底にあるのは、やっぱりRPGです。

編　ほかのみなさんは、そうでもなさそうですけれど……?

さくま　ゲーム歴からして違いますからね。ウチのチームは、バラバラですよ。桝田省治は、『桃伝』を作るというんで、会社の経費でファミコンを買って、初めてゲームをやった(笑)。

土居　僕は、早ばやと〝アップル〟を買って、堀井さんたちと『ウィザードリィ』をやっていた。



⬆「『ドラクエ』を意識してつくりました」とさくまさん。

さくま　堀井くんが、よく自分で作ったパソコンのゲームを持ってきたんだ。すげえことやるなあと感心してたんだけど、まさか自分もそんな仕事をするようになるとは、夢にも思わなかった。

井沢　僕は、RPGは『ドラクエ』が最初でした。パソコンのゲームをやりたかったんだけど、お金がなくて。

服部　僕は、さくまさんのゲームの仕事を手伝うというんで、去年初めてファミコン買ったし。そうかと思うと薄谷くんみたいに、パソコン、ファミコン、PCエンジンとハードを問わずにあらゆ



るゲームをやってる人間もいるし。

飛田　僕自身も、あんまりゲームやりこんでる方じゃないからね。好きなことは好きなんだけど。

さくま　プログラマーからして、こうだからね。ハドソンに入る人間だったら、ふつう『ウィザードリィ』とか『ウルティマ』とかやってるよ。

飛田　みんながみんな、そうじゃないですよ。僕もゲームセンターにはよく行ってたんですけどね。パソコン買ったけど、お金がなくてゲームにまで手が回らなかったんですね。だから、自分でプログラム組んで、ゲームを作って遊んでた。

さくま　やっぱりなぁ。高いもんね、パソコンのゲームソフトは。でも考えてみたら、僕とか土居くんは堀井くんがいたせいで、けっこういろんなゲームをやってるよね。

土居　やり始めるのは、早かったですよね。

さくま　堀井くんが、次から次へと持ってきたからね。新しいモノ好きで、みんなを仲間にしてしまう。僕らも、堀井くんのペースに巻き込まれてゲームをやるようになったんだけど、知らないうちに勉強になったもの。今思うと、遊んでいるうちに、ゲーム作りの基本みたいなことを覚えちゃったんだな。ただ、自分で作ろうとは思わなかった。というより、自分には、まるっきり無縁な世界だと思ってた。

桝田　そういう意味では、僕はプロですね。ゲームを作るために、ゲームを始めたんだから（笑）。

飛田　『桃伝』を作るとき、始めて『ドラクエ』のIとIIをやったんだっけ？

桝田　そう、目をまっ赤にして、１週間ぐらいで一気にクリアした。

さくま　みんな、そうなんだ、実は。僕もそうなの。しかも『ドラクエII』がなかなか手に入らなくて、土居くんの家に借りに行ったんだ。あとで新しいのを買って返すからって（笑）。

編　いつごろ、『桃伝』を作ろうということになったんです？

さくま　もう、そのころには『新幹線殺人事件』というのを考えていて、土居くんと作っていたんだけど、あまりうまくいかなくて。で、『ドラクエII』を終えてからも、ＲＰＧで遊びたいっていう思いが強くてね。なのに『ドラクエIII』は、まだ当分出ないぞっていう情報が入ってきたんで、じゃあ自分で作っちゃおうか、と。

土居　失敗したっていいじゃないか、どうせ素人なんだしと、開き直って（笑）。

編　桃太郎が出てきた理由は？

さくま　〝桃太郎〟っていうのは、ほんの思いつきでしたね。土居くんはメカが苦手で、そのころ、ちょっと行きづまってたんですよ。そんなとき、土居くんが「昔話だったら得意なんですけど」って、ポツリといったひとことから、桃太郎が出てきたんだ（笑）。

飛田　ハドソンでも、それ以前から昔話を題材にしたゲームを考えてはいたんです。

さくま　ところが、それがみんな、アクションゲームだったり、アドベンチャーゲームだったりしたらしいんだ。僕たちは、いきなりＲＰＧにいっちゃったからね。知らない者の強みというか、無謀の極みというか…（苦笑）。

服部　しかし、やってみてわかりましたけど、ＴＶゲームでドラマ作るのって、大変ですよね。

さくま　やる人によって順番変わっちゃうしね。

桝田　自由すぎると「ゲームバランスが悪い」のひとことで終わっちゃいますからね。人の話を聞かないでやってるくせに（笑）。

グループ活動一時休止！ソロ活動の開始ダ～

編　本誌１月号に「桃太郎チーム解散か!?」って書いてありましたけど!?

荒木　みたいですね。

薄谷　ほとんど他人事の意見（笑）。

桝田　まあ、いいんじゃないですか。

服部　ここにも他人がいるぞ（笑）。

さくま　桃太郎チームは、ゲームを作る側としては、最近ちょっと煮つまっているからね。使命感というか、義務感というか、そういうものの方が大きくなっちゃって。何か月に１本作らなけりゃいけないというプレッシャーが、ちょっと大きすぎる。だから、この辺で、一度チャラにしてみようという考えはあります。

服部　といっても、ゲーム界から引退してしまうということではありません。クループでの活動は少し休んで、ひとりひとりがソロ活動をするってやつですね、今後は。サザンオールスターズみたいに、長期休養とったりと優雅に…。

さくま　いや、ウチだとクレージーキャッツだな（笑）。解散はしないけど、ひとりずつで活動して、ときたま集まって、いっしょに出演したりしてるじゃない。あ、ドリフかな、ウチは!?（笑）。

土居　似合うね、ドリフターズ（笑）。

飛田　サザンは似合わない!?

さくま　おかしいな、サザンの本物のメンバーもいるんだけどなあ、桃太郎チームには（笑）。でも、まじめな話、みんなそれぞれゲームを作れるようになったから、いいんじゃないかな。実際、今の発売本数だと、多人数で長い期間かけて作ってると、会社が潰れちゃうという現実問題もあるし。１年かけてひとつのゲームをノンビリ作るなら、２～３人いれば十分だしね。

桝田　今後は、いちおうチームとしての活動は休止。各自バラバラに好きなことをやろうと。で、必要なときには、みんながメンバーを引っ張りあうわけだ。

薄谷　何月には、誰それの所へデバッグに行こうとか（笑）。

桝田　オイシイでしょ、それ。文句だけいってればいい。

服部　メンバーひとりひとりがゲームを作るから、余ってるのはどんちゃんしかいない（笑）。

桝田　そう、今後はどんちゃん争奪戦が熾烈になる（笑）。

服部　みんなで、よってたかって飛田くんにやらせるんだろうねえ。

さくま　ウチの人間がゲーム作ると大変よ。なんにも知らないから「海が割れてほしい」とか、いきなりいいだすから。

桝田　島を沈めるのに耐えたアスキーさんも、なかなかでしたけどね。（笑）。

飛田　人知れず泣いているかもしれない。

さくま　プログラマーの苦労をこの目で見たり、ゲームの仕掛けがわかってくると、ムチャいうのが、だんだん気がひけるようになってくるんだ。最初は、飛田くんが平然とやってるから、簡単に



⬆軽いジョークのつもりが、だんだんエスカレート！



できるもんだと思ってた。だから、途中でポンポン変更してたんだけど、最近は、なかなかいいだせなくて。やっぱりムチャクチャいうようにしないと、桃太郎チームの存在意義がないなあと、最近ちょっと反省している（笑）。

飛田　ところで、デバッグも全部、僕のとこでやるの？　これ以上やせると、死ぬよ、僕。

桝田　僕は、'89年に、すでに1回死んでいる。

薄谷　僕も桝田さんと、枕を並べて討ち死にしてるし。

飛田　あんまり過酷な要求をしてほしくないな。

さくま　本当に、このまま桃太郎シリーズを続けていったら、死者が出ると思うよ。

編　ところで、桃太郎シリーズのラインアップと発売予定というのは、どうなんですか？　『桃伝』に関しては情報が錯綜して、読者の方も混乱していると思うんですが。

さくま　まず、『桃太郎活劇』が出ます。発売時期は、ゴールデンウィークのころが、目標ですね。

桝田　あと、前にもいったように『忍者らホイ！』が6～7月ごろ。『桃伝II』が7～8月ごろ発売を目標にやってます。

服部　最新情報では、ファミコンの『桃伝』のPCエンジン移植版が『桃太郎伝説I』として発売になるかもしれません。発売になるとすれば、時期は春ごろになると思います。

桃太郎チームの'90年の活動はこうだ！

編　'90年の予定、または目標があったら、きかせてください。

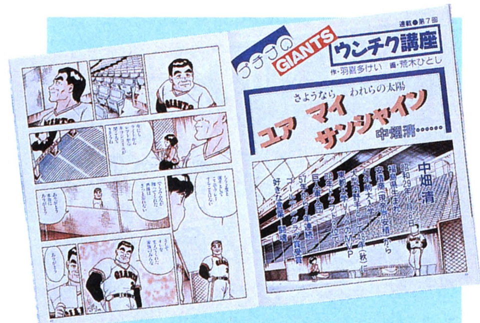
さくま　じゃあ、ダジャレ担当の井沢先生から。

井沢　ええ、いろいろ手伝わせていただいて、デバッグのときにはとんでいく、そういう人にわたしはなりたいと思います。

さくま　ダジャレだけで金もらってるヤツってそうはいない。こいつ『ドラクエ』を2、3日で終えたっていうふれこみでウチに来たの。でも寝なかっただけなんだな、どうも。いいデバッガーだと思ったのに、大損！

土居　僕は、とりあえず『桃伝II』に全力投球ですね。まだ途中だから。

さくま　そういう僕は、某○ニ○○○○○ンから新シリーズを出すでしょう。



⬆これが証拠の『月刊ジャイアンツ』。ネ、本当でしょ。

桝田　おお、過激な発言が!!（笑）。

さくま　荒木くんは『MOTHER』のむこうを張った下町を舞台にしたRPGを考えている。タイトルは『とっつぁん』っていうの（笑）。

薄谷　タイトルがいいなぁ。

さくま　下町を舞台にしたRPGは新しいぞ。アイテムに〝もんじゃ焼き〟とかがあるんだろう？　毎年、花火があがってさ（笑）。

桝田　僕は『忍者らホイ！』を仕上げて『桃活』の面倒を見て『桃伝II』やって。それが終わったら『○○○○II』という話もある。

一同　おお―――っ!!

服部　また死にたいのかな（笑）。

桝田　そんなこといったら、何のゲームかわかっちゃうって（笑）。

服部　僕は戦国シミュレーションを1本企画中です。あと、本職の編集の仕事が入るかもしれない。

さくま　いかにバラバラか、よくわかるでしょ。でも、そのうち、みんなが裕福になって当座の生活に困らなくなったら、また集まって、いっしょになんか作るんだろうね。'89年は、骨折り損のくたびれもうけだったもんな（笑）。

世紀末一'90年突入！　桃太郎チームの行く手に何が待ち受けてるか!?

桃太郎チーム各自のひとこと

さくまあきら
疲れている。とにかく疲れているのである。『桃活』『桃伝II』『忍者らホイ！』。その上、「ジャンプ放送局」を始めとする、出版の仕事の年末進行が重なって、どうすることもできない忙しさ。最近の口ぐせは、「1日が30時間以上ほしい」である。



桝田省治
今や、桃太郎幕府の副将軍格として八面六臂の大活躍。しかして、その正体は、某広告代理店のデザイナーなのである。結婚をひかえて、住み慣れた東京・武蔵野を離れ、千葉県民として都内へ通勤中。



土居孝幸
とにかく忙しい毎日を送っている。この冬こそスキーに行きたいのだけれど、スキーシーズンと『桃伝II』が重なりそうで憂うつです。



服部隆彦
以前は某出版社にいた編集者。財テクの腕を見込まれて引っ張られたのに、財テクするほどのお金がないのが悩みの種です。



荒木　仁
江戸川区出身の漫画家サン。三度のメシより野球が大好きな、大の巨人ファン。毎週日曜日の地元チームの草野球だけは欠かさない。



飛田雅宏
本来は、れっきとしたハドソンのプログラマーなのだ。ただ今、愛車RX7の助手席に乗ってくれる女の子を募集中なのである。よろしく。



薄谷正和
桃太郎チーム内で、パソコンを扱える唯一無二の男（情けない話…）。「週刊少年サンデー」の連載のおかげで、目の回る忙しさ。



井沢　寛
ダジャレ一筋20年！　ゲームだけでなく「ジャンプ放送局」や「ごきげんファミコン」等で、ダジャレの才能（のみ）を遺憾なく発揮中。



関口和之
SAS新春全国ツアーを準備する一方、こっそりシナリオ・イラスト・音楽をみずから担当するゲームを着々と進めている。

飯塚裕之
「スピリッツ・ネット」、少年サンデー「めざせ!!　まんが家」のライターで大忙し。いつになったらゲームが作れるのか…!?

最終追い込み絶好調！

桃太郎活劇

かならずエンディング！　ぜったいエキサイティング！

ハドソン／今春発売予定／¥6,800／ACT

ACT知らずがアクションゲームを作ってしまったッ

製作が大幅に遅れていた『桃活』だけど、なんとか完成のメドがついた。桃太郎チームはいま、5月発売を目指して必死に取り組んでいるぞっ！　楽しみにしている読者のみなさん、もうちょっとガマンしてね。お待たせしたぶん、バッチリ楽しめるソフトになったから。期待して、いまのうちからシッカリおこづかいを貯めといてくれよナっ。

で、気になるゲーム内容なんだけど、画面は、基本的に横スクロールで、部分的に縦スクロールが出てくる。ステージ数は、「花咲かの村」「金太郎の村」「一寸法師の村」など全部で8つ。桃太郎がおともを連れてオニ退治の旅に出るという設定だ。



このゲームの一番のウリは初心者にも対応した親切設計。「アクションは大の苦手」と自ら豪語するさくま将軍が作っただけあって、谷に落ちても死なないとか、たとえヤラれてもお金やアイテムがなくならないとか、ビギナーが泣いて喜ぶワガママのやり放題だ。

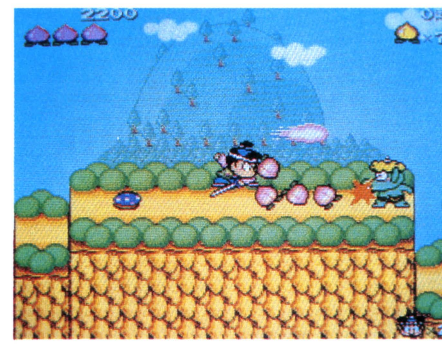
何をかくそう、将軍は『桃活』を作り始めるまでアクションとシューティングの区別がつかなかったってほどのアクション知らず。あの『スーマリ』で2面に行けないんだぜ！

さしずめ『桃活』は、アクション知らずの、アクション知らずによる、アクション知らずのためのアクションゲームってとこかな。

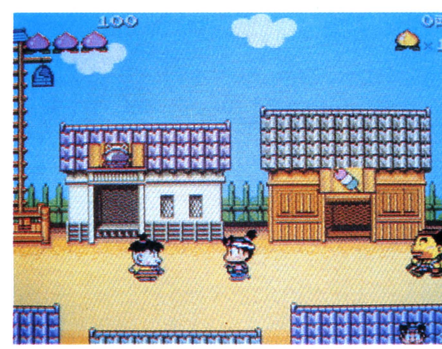
これまでアクションは苦手といっていた人も、ぜひ『桃活』で自信をつけてくれ。

もちろん、ユニークな動きで笑わせてくれるオニたちや楽しいイベントなどなど、桃太郎チームが知恵を絞ったギャグもいっぱい。

初心者から上級者・マニアまで楽しめる超コミカル・アクションゲームになったぞ。



⬆入れ歯を飛ばして攻撃する入れ歯オニ。オオッと、うしろからはきのこオニが！「にちりんのつぶて」と「ももころころ」で応戦だっ。まぁ、なんてハデなんでしょ。



⬆村には茶店、武器屋、防具屋、術屋、宿屋がそろってる。村人との会話も大切なポイントだぞ。ボスキャラの攻略法など、重要な情報が聞けるかも。なんだかＲＰＧっぽいね。

どハデなアクションが自慢！

『桃活』のもうひとつのウリは、見ているだけで楽しい、どハデなアクション。『桃活』ならではのアイテム&術が、このゲームをまるでシューティングのような華やかさにした。

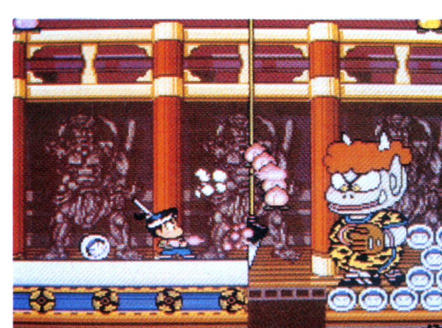
桃太郎は「ももふれボーズ」「にちりんのつぶて」など、8種類のアイテムを一度に持つことができ、さらに、1面クリアするごとにひとつずつ、合計8つの術を覚える。

術は各面のボスを倒した後、仙人の家を訪ねて修業をつむと教えてもらえるんだ。難しそうなんて心配はいらないよ。修業といってもクイズや「あっち向いてホイ」なんだから。

え、どんな術があるのか知りたい？　それではここでちょっとだけ紹介しちゃおう。

まず、1面をクリアすると教えてもらえるのが「ももひえん」。それまでに旅をした村に飛んでいける。たとえ桃太郎が死んでしまっても最初からやり直すなんて必要がないのだ。

そのほかにも通常の2倍の高さまでジャンプできる「ももジャンプ」や、桃太郎が2人になる「ももぶんしん」「ももころころ」「ももまわし」「ももばくはつ」「ももつなみ」、究極の術「ぱろぷんて」があるよ。どれも強力で、とってもハデだぞ。



⬆コイツは2面のボス。野球のユニフォームを着てるなんてオチャメだね。でも、コイツの金太郎アメ攻撃はあなどれないぞ。攻略法はまだ、ヒ・ミ・ツ…。



こんなワケで桃太郎は不死身です

その1 無敵!? 買物システム

どんな人でもエンディングを見られるようにとの願いをこめて(?)桃太郎が滅多なことではやられないように、このゲームにはいろいろな工夫がしてある。

その中でも画期的なのが「買物システム」。『桃活』にはちょっぴりRPGっぽいところもあって、途中、村の武器屋や防具屋でアイテムを買うことができるんだ。

敵を倒して、お金を貯める。そのお金でどんどん高い武器や防具を買う。すると、そのステージでは限りなく無敵状態に近づく、というわけだね。これなら初心者でも大丈夫。

どう、このシステム、気に入ってもらえたかな？ 桃太郎も成長するんだよ。オドロイタだろ——。

その2 無限コンティニューはあたりまえっ！

エンディングまでたどりつくためには、むろんコンティニューが絶対必要！ アクションが苦手な人には最高にウレシイね。

その3 逆スクロールあり

ボスの所まで来たのはいいけれど、強すぎて歯が立たない。そんなときは素直に逆戻りしよう。パワーアップして出直しだ！

その4 宿屋で、道具で体力を満タンに

体力回復は先に進むための基本だね。こまめに回復しておけばやられる心配はないぞ。

その5 いたるところでセーブOK！

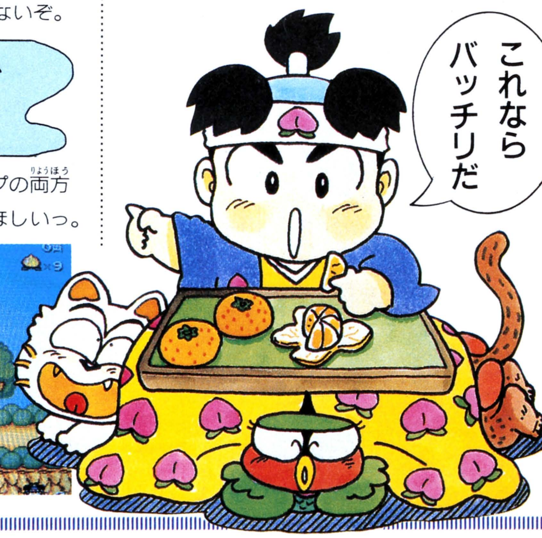
『桃活』はパスワード、バックアップの両方に対応している。ああ「天の声2」がほしいっ。



➡オニたちに囲まれて桃太郎のピンチ！ がんばれ桃太郎。

その6 難易度別に3つのモード

『桃活』のモードは初心者向けの「ルンルンモード」から中級・上級者向けの「ワクワクモード」「ドキドキモード」まで3段階に分かれていて、自分のレベルにあったモードを選べる。どれかひとつのモードをクリアしたら、難関の「ゲロゲロモード」に挑戦だ！ オープニング・メッセージでは桃太郎チームがそれぞれのモードの違いをていねいに解説してくれるぞ。





桃太郎ついに敗れる!!

長い間極秘とされていた期待の新作『桃伝II』。ついにそのベールを脱ぐときが来た！

スタッフはさくま将軍、桝田省治以下、おなじみの桃太郎チームに加え、メカデザインにレッドカンパニーの広井王子を迎えた超豪華メンバー。

シナリオはまだ完成していないのでここでは紹介できないが（もうしわけない）、物語は『桃伝』から3年後、ノホホンとした桃太郎の世界に、近代兵器で武装したオニたちが、現れるという設定だ。

そして、聞いて驚けというか、『桃伝II』では『桃伝』で活躍した桃太郎はこの鬼たちの圧倒的な武力の前に、ついに敗れさってしまうんだ。

そこで、今回は新しく桃太郎星というのを考えて、桃太郎の父が「桃太郎セブン」と名づけたひとりの少年を主人公にした。

村、敵、術、アイテムの数をグーンとアップして、内容はバッチリ充実。

パーティは最大16人で、入れ替えもある『FFII』スタイルになりそうだよ。金太郎、浦島太郎、スリの銀次、びんぼーがみなどなど、ファミコン版のサブキャラたちも総登場するぞ。

発売は夏頃になる予定で、価格はいまのところ6,800円の予定だ。

キミが新しい桃太郎だ！

※発売中の㊙ファミコン第1号の「さくまあきらの百万メガ馬力」に『桃伝II』のくわしいストーリーがのってるよ。

「桃活」「桃伝II」同時に正式公開さる

★★★★★★★★★★★★★★ハドソン年忘れプレスパーティー★★★★★★★★★★★★★★

去る11月20日、新宿東宝会館5Fのセントラルパークにおいて、日本で一番早い? 忘年会、「平成元年 年忘れハドソンプレスパーティー」が開催され、同時にハドソンの新作『桃太郎活劇』『桃太郎伝説II』の正式発表が行われた。

製作側からはハドソンの藤原さん(この人はかつてニチ○ツにいて、『ク○イジー・ク○イマー』を作った人。『桃活』の2面は『ク○イジー・ク○イマー』のパロディになっている)と松尾さん、桃太郎チームの桝田省治およびイラストレーターの土居孝幸が出席。

藤原さんが『桃活』の術、アイテムなどについて説明を加えながら実際にプレイしてみせたほか『桃伝II』の設定やシナリオの進行状況などが発表された。

これによると『桃伝II』の製作は非常に遅れている模様で、発売は夏以降になるとか。価格は6,800円の予定。また、『桃伝II』のスタッフとしてメカデザインに『ワタル』『グランゾート』のレッドカンパニー、SFX処理に『凄ノ王伝説』『イースI・II』の岩崎啓眞氏が、手伝うことが決定したようだ。

パーティー会場には高橋名人や、(勝)PCエンジンをはじめとする雑誌関係者数十名が集まり、2分間での最高得点を競う各誌対抗の『ガンヘッド』大会などが行われた。

ちなみにこの大会、(勝)PCエンジンからは後藤副編集長が出場。棄権した社があったにもかかわらずビリから2番めというナサケナイ成績に終わった。(ゲーマーをつれて行かなかった段取りミスといえよう)



➡『桃活』『桃伝II』の説明をする製作側。右からハドソンの松尾さん、藤原さん、桃太郎チームの桝田省治、土居孝幸。桝田省治は「『桃伝II』の製作が非常に遅れていま～す」と述べた。う～ん、残念でなりません。



➡パーティーの進行をしてくれたハドソンのお2人。右は(勝)担当の北出さんです。



➡トリのあいさつをする佐藤編集長。ひと言で会場が静まり返った!?



⬅ブービー賞のカップラーメン100食分の目録を受け取る後藤副編集長。思わず顔がニヤけている。

たづちゃんの 桃太郎チーム観察日記

風邪ひき・引っ越し・プレゼント…師走は忙しの巻

11月×日

3週間前にひいた風邪をかかえたままのさくまさん。アーそれなのに、いくら新車とはいえ、50cc.のバイクでこの寒空にカッ飛んでこないでくださいっ! もう少し自分の健康に気をつかってもらわなくちゃ……人間ドック入りを真剣に説得している今日この頃…。



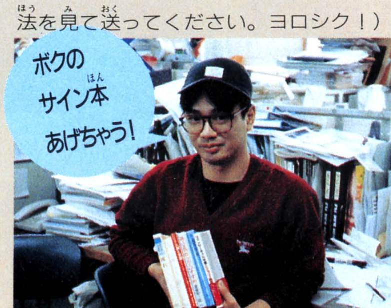
➡大阪で仕事の後、京都でのんびりのさくまさん。でも風邪ひいて、ツライ!!

12月×日

かわって最近、健康的日々を送る桝田クン。'90年はファミコン2本、PCエンジン2本、CDロム2本を製作予定! CDの1本は完全桝田オリジナル。不思議頭脳の桝田クンがどんなゲーム作るか、こわいモノ見たさ的期待をしている私たちなの…。

12月×日

千葉への引っ越しも一段落した桝田クンからみんなへのクリスマスプレゼント。「人間と感覚」をはじめ社会学やビジネス本などさまざま…。チョイ難解かもしれないけど、みんなチャレンジしてみてね! ではよいお年を…!!(桝田本のほしい方は右ページの応募方法を見て送ってください。ヨロシク!)



⬅サイン本を手にハイ、ポーズ!

大きな文字では書けない㊙伝達

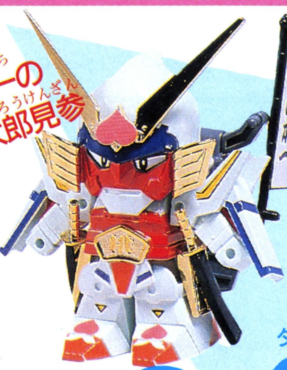
特報!! 要望の多かったファミコン版『桃太郎伝説』のPCエンジンへの移植が決定しました。以前一度トライしたんだけど、ここも直したい、あそこも直したいと言ってるうちに新作に↗

桃太郎アニメグッズ大プレゼント

『桃太郎伝説』アニメ化にともない発売されたおもちゃ、ノート類をドーンとプレゼント！ 対象年齢はちょっと低めだけど、桃太郎チームからのお年玉だ！



日本一ストライク野郎
タカラ 5名



日本一の桃太郎見参
タカラ 5名



大金持ち金太郎参上
タカラ 5名



日本一の玉はじき桃太郎
タカラ 5名



B4判スケッチブック セイカ 5名



なかよし4太郎セット
金太郎 竜神太郎 桃太郎 浦島太郎
タカラ 5名



ジグソーパズル
セイカ 5名



B5判らくがきちょう
セイカ 5名



B5判ぬりえ
セイカ 5名



応募方法

いつものように、「桃太郎伝達」に関するご意見、ご質問、はげましのお便りのハガキのスミに、「〜が欲しい」と書いて下記までよろしく。

〒102 東京都千代田区九段南4—7—16
市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部
桃太郎伝達新春スペシャル係

？？？？ 桃太郎チームQ&A ！！！！

いよいよ大公開!! 『桃太郎伝説Ⅱ』!!

Q．『桃太郎伝説Ⅱ』で、やめるって本当ですか？ ぼくはぜひ『桃伝Ⅲ』もやりたいです。ぜひ作り続けてください。お願いします。

愛媛県・高木征人

A．RPGは制作日数と人件費が莫大になってしまうので、なかなか作れないのですよ。みんなRPGだと40時間以上遊べる超大作であってほしいでしょ。まあ2年以上かけてのんびり作るなら、ありえるかもしれません。

Q．『桃太郎活劇』は『ドラえもん』のように広い年齢層の人たちへのゲームですか？ それともマニア向けのゲームですか？

秋田県・藤田鉄男

A．"桃太郎"とつけば、それは初心者向けです!! ただ『桃活』はマニアはマニアなりに選んでチャレンジできるモードがあります。

Q．『スーパー桃太郎電鉄』の鉱山や炭鉱などは、どういうきっかけ、また時期（何月）に出るんですか。出し方を教えてください。

大分県・松尾直樹

A．鉱山や炭鉱は、駅に止まったとき256分の1の確率で出てきます。256回サイコロを振れば1回くらい出るかなって確率だけど、あくまでも確率だから、1回振っただけで出てしまうこともあります。1回出たらあとの255回は出ないというわけではないので、最高に運のいい人は2回続けて出ることも、理論上ではありえるわけです。

あと台風が直撃する都市は決まっています。地図帳の矢印で書かれた台風の進路なんていうのを参考にしてるので、お勉強しましょう。

臨時収入もほぼ場所が決まっています。おすすめは、小樽のウニどん屋、釧路の全店、尾道のひもの屋、勝浦の民宿ってとこかな。

ホテル収入も、場所によって利益の出やすいのがあるので研究してみてください。

Q．さくまサン、『桃太郎伝説Ⅱ』に、スリの銀次が仲間になるっていうことは、移動中や村に入ったとき、仲間になったはずの銀次にお金をすられたりするのですか？

千葉県・大田晃裕

A．『桃伝Ⅱ』は、昨日の敵は今日の友って感じで、前作で悪者だった何人かが、味方になってくれます。予定では、クロガッパ対スリの銀次・貧乏神連合軍による、壮絶なお金奪い合い合戦のイベントがあるはずです。

Q．『桃伝Ⅱ』には、すずめのお宿が登場するのでしょうか？ つづら屋が好きだったもんでして…。また出してください!!

静岡県・中田強

A．出ますよ。数もグーンと増えて、しかも今回はMAP上に表示されていない。何気なく歩いていると、ズボッと、かくれ里のようにすずめのお宿があるっていう趣向になっています。つづら屋の賞品もさらにパワーアップできないものかと検討中です。

↗なってしまいそうで中座していたんだけど、今回、服部隆彦を中心にリメイクすることになりました。作品内容を変えずに、おもしろ売店や、宝さがしの部分を加えたものになりそうです。やっぱりPCエンジンのあのケースで、背表紙を『Ⅰ』『Ⅱ』とそろえて並べたいもんね。というわけで、来月にはどんな内容かお伝えします。

PRESENT

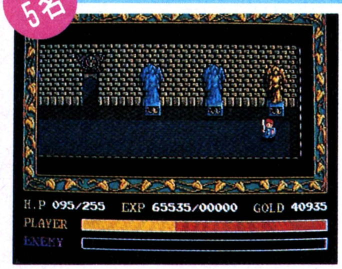
明けましてオメデトぉ～!! お年玉はいっぱいあつまったかな? ふむふむ…これではおめあてのソフトが買えない? そんなキミには㊕からお年玉プレゼントをあげるよぉ～ん!!

SOFT

このなかに、キミの求めていたソフトはあるかな? あるでしょ!?

イースⅠ・Ⅱ

5名 ハドソン／発売中／¥7,800／RPG



⬅待ちに待った、期待のRPGの登場だ!! サウンドもバツグン!!

大地くんクライシス

5名 サリオ／発売中／¥6,400／SLG



⬅かわいい牛さんのSLGだよん。とにかくハマッてください!!

獣王記

3名 NECアベニュー／発売中／¥6,800／ACT



⬅Huカード版の『獣王記』だぞ。ACT派のキミにはコレだ!!

GOODS

ソフトじゃなくったって、グッズもこんなにもりだくさん。さぁどうだっ!!

テトリミックス ディスコバージョン

3名 提供／ポニーキャニオン



⬅ディスコ用にアレンジされている、特別アレンジバージョン。非売品ということで、GMマニアのキミなら絶対ホシイでしょ!!

『ROMカラ』ファイル

10名 提供／NECアベニュー



⬆キミのレパートリーの(若いのにそんなのナイかな?)歌詞カードをこのファイルで保存しよう!!

オリジナル文具セット

20名 提供／ニチブツ



⬆これはもらい!! ニチブツのオリジナル文具セットだ!! これを持って学校に行けば、キミもアイドル!?

時計

2名 提供／サリオ

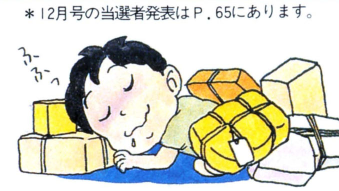


⬆生活の必要品…時計…。う～む、これは決して、もらってもソンはないぞ!! さぁ、応募だ!!

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号についているハガキのアンケートに答え、このページの中でキミの希望するプレゼントを明記して、㊕PCエンジン編集部まで送ってね!! しめ切りは1月29日(当日消印有効)。切手も忘れずに貼ってね。

＊12月号の当選者発表はP.65にあります。



イラスト／杉山真理

このアンケートへのお答え内容とプレゼントの当落はまったく関係ありません。正直に答えてね!!

NEW Soft TIMES

ニューソフト　タイムス

見どころいっぱい！ウワサの新作が、勢ぞろいだぞ!!

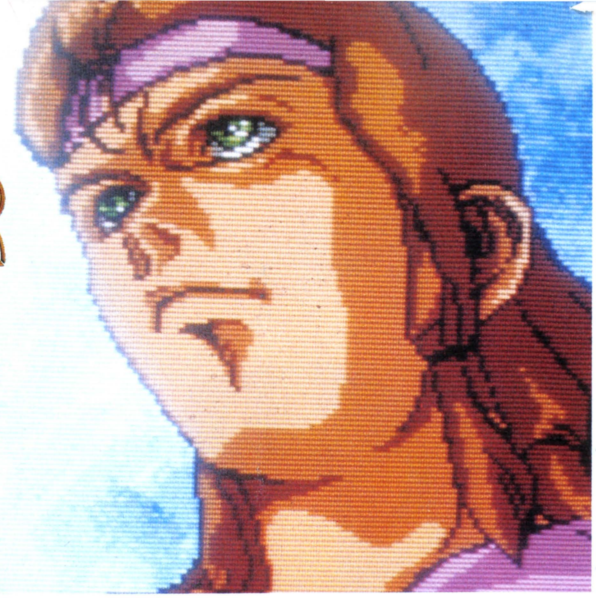


デスブリンガー……30
源平討魔伝……34
ニュージーランドストーリー……38
パラノイア……42
サイバーコア……46
BE BALL……50
ファイナルゾーンⅡ……52
ヴェイグス……159
サイコチェイサー……160
熱血高校ドッジボール部……162
奇々怪界……164
サイバーナイト……166
シンドバッド……167
初段一直線……168
ROMROMカラオケ……169
恐竜大図鑑……169
上海Ⅱ……169
フォーメーションサッカー……169
レボリューション　ウォーズ……169

イラスト／中沢数宣

これが完成されたRPG!

DEATH BRINGER
The knight of darkness
デス・ブリンガー



最近のRPGをグルッと見回してみると、経験値をためてイベントをこなすだけというゲームが増えているね。そんなRPGの状況にカツを入れようとしているのが、この『デス・ブリンガー』だ。RPGから経験値の概念を取り去ったら、かえって新鮮味が出た典型的な形といえるぞ。

日本テレネット／発売日未定／価格未定／RPG

RPGの本質を追求したゲームだ！

RPGとは何かということを深く考えてゲームをプレイしたことがキミにはあるだろうか？ もしあると答えた人がいるなら、近年のRPGに少なからず疑問を抱いているはずだろう。そう、最近のRPGは経験値という概念にあまりにもとらわれすぎている。そういった状況を打破するためにこの『デス・ブリンガー』は生まれたのだ。まず特筆すべきは、スキルシステムの採用があげられる。スキルシステムとは熟練を表す度合いで、たとえば「剣」というスキルが高ければ、それだけ剣をうまく使いこなせるということなのである。もっとすごいのが、それらのスキルの数がメチャクチャ多いということ。「えー、それは面倒だよぉ」なんて言っているキミ。キミはまだまだアマイ。とにかく今までのRPGはレベルが上がると、何を持っても強くなってしまったが、このゲームではそういうあいまいさはない。だいたい剣を使うのとオノを使うのでは、まったく使い勝手が違うのに、いっぺんに使いこなせるようになってしまうというのも考えてみればおかしな話だ。また、キャラクターだけみてもこれだけ凝っているのだから、ほかの部分も同じようなことがみられる。武器でいえば、使えば使うほど刃こぼれしてくる「消耗度」なるパラメータがあったり、モンスターでいえば、モンスターごとに有効な武器が変わってきたりするなど、制作者側のこだわりがうかがえる。最初はルールを覚えるのがたいへんかもしれないけど、いったん覚えてしまえばもうキミは『デス・ブリンガー』のとりこ！

これはクセになるぜ!!


⬆あーびっくりした！ こいつは大迫力！



⬅基本的なゲーム中の画面。敵が見えるので引き返せば戦わずにすむ。

作戦が重要な戦闘モード

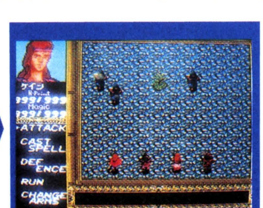
敵と遭遇するときは、まず遠くに姿が見え、1歩近づくごとに迫ってくる。ここでさらに1歩近づくと戦闘モードに入る。いいかえれば、敵との遭遇は意識的に避けることができるのだ。ちなみに敵はときどき位置を変えるので注意が必要だ。



➡歩いていると遠くに姿が見える。やつは何者!?



➡もう一歩近づくと今度は目前に迫ってくるぞ。



⬅さらに踏み込めば戦闘モード！ よく考えて戦え！

戦闘中のコマンド

戦闘中に使えるコマンドは5つと少ないが、うまく使わないと痛い目にあう。コマンド選びは慎重に。

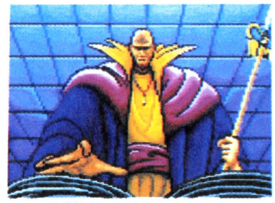
攻撃	持っている武器で攻撃する。接近戦用の武器なら問題はないが、弓矢などの飛び道具を使うときは、使える弾数に制限があることもあるので注意しよう。
魔法	魔法には、大きく分けて攻撃魔法と防御魔法の2種類がある。特に攻撃魔法で、広い範囲に有効なものには注意が必要。範囲内の味方にも攻撃してしまうぞ。
防御	ヨロイ、タテなどで身を守る。こちらからはまったく攻撃することができなくなるが、その分ダメージを受けにくくなる。使うときは慎重に！
退却	体力が残り少なくなったり、無用な戦いを避けたいときには、このコマンドを使う。もちろん、道がある方向にしか抜け出すことができないのだ。
武器交換	持っている武器を交換する。敵によって有効な武器が違っているので、複数の武器を持ち歩き、状況に応じて持ち替えるのがカシコイというものだ。

※画面はＰＣエンジン版です。

こうして「デス・ブリンガー」の物語が始まる

……はるか遠い昔、人間は神々と共にこの地上に暮らしており、神々の偉大な力の恩恵を受けながら、何の争いもなく平和にすごしていたという。神々はその魔力ですべての厄災から人間を守り、人間はその神々に感謝しながら生活を続けていた。誰もこの平和な時が崩れるなどとは思わなかったし、考える必要もまったくなかった。

しかしその平穏な日々は、ある日突然、あまりにも簡単に崩れ去ってしまった。多数存在する神々の中のひとりが突然自分が最高の神であると宣言、他の神を服従させるべく戦いを挑み始めたのである。それまでは善の神と邪悪の神がそれぞれ自分の位置を保っていたため調和がとれていたのだが、そのひとりの神のために完全に調和を失ってしまった。



⬆"魔導書"を開くマハーヴィーラ。う〜む、何かあやしげだね。

神々はそれぞれ戦いを始め、魔物や人間までもその戦いの渦に巻き込まれていった……。

戦いが終わったとき、ほとんどの神は滅びてしまっていた。残った神々はこの地上がこれ以上荒れることを恐れ、別の遥かなる地へ移ることを決意、残る人間が自分で生きていけるよう少ないながら魔法の力をおいていくこととなり、地上には人間だけが残った…。

それから人間は繁栄の時代をむかえた。国ができ、さまざまな文明がはぐくまれた。

しかしその繁栄も長くはなかった。どこからともなく現れた謎の一団が、各地の村を襲い始めたのだ。その影はこの物語の主人公をも飲み込んでいこうとしていた……。



⬅これは何の本だろう? ドクロマークがついているところをみると……!?

※画面はX68000版です。



⬅各地の村を荒し回っている謎の一団を率いている黒騎士。迫力あるぜ!

まずは4人の仲間を集めることが先決!

いくら主人公でも、強大な勢力に単独で挑もうというのはあまりにも無謀である。そこでこのゲームでは主人公を助ける8人の仲間が登場するのだが、最初からパーティとして参加しているわけではない。各地で情報を集め、時には魔物を倒しながら自分で探さなくてはならないのだ。もちろん仲間が1人でも参加してくれればそれだけ後の展開が楽になる。仲間になるキャラクターにはそれぞれ特徴があり、武力にたけている者や魔法に通じている者などがいる。仲間が集まってこそ、ゲームが始まるというわけだ。

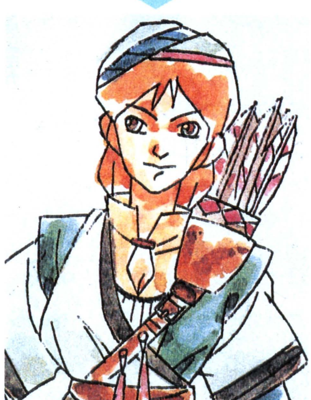
主人公



20歳：人間(♂)

両親を魔獣に殺され、以来騎士になることを夢みて冒険の旅を続ける青年。現在は途中立ち寄ったソロンに留まって魔獣退治の役目についている。まだ腕は未熟だが、徐々に騎士としての才能を発揮することになる。

ディーナ



16歳：人間(♀)

活動的で、男まさりの少女。ふだんは、女の子らしいこと一つせず、森で狩猟ばかりしている。弓矢を扱わせれば、ピカイチのうまさを持っている。しかし、姉のキューレはそんなディーナをいつも心配している。

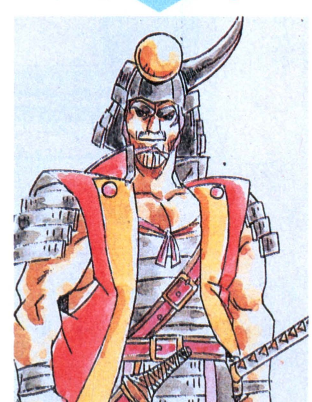
ララアルカス



320歳：エルフ(♂)

ティボスティーの森に住むエルフ族の戦士。シティアとは逆に攻撃的な魔法を得意とするが、他にも剣や弓などの武器も使いこなせる、非常に優秀な戦士である。また森に強いため道を見つけるのが得意である。

スメロギ



42歳：人間(♂)

謎のベールに包まれた奇妙な戦士。性格は豪放で快活だが、どういうわけか過去のことや自分のことは話したがらない。しかし白兵戦ではその熟練した戦いぶりを見せてくれるため、メンバーから頼られている。

ショップはパーティに協力してくれる強い味方だ

鍛冶屋

刃こぼれしたら当店へお越しください。

1つどうだい？安くしとくよ！



このゲームでは鍛冶屋の持つ役割がかなり高い。武器や防具の取引はもちろんだが、なんといってもこわれかかった（消耗度の高くなった）武器や防具を修理してくれるという、ゲーム上欠かせない存在なのだ。

もっとも、よく考えてみると本来鍛冶屋ってこういう店だと思うのだが……。

寺院

寺院は僧侶の魔法も覚えられるぞ。

毒を受けたらここに来なさい



ここでは4つのことができる。まずは体力の回復。もちろん有料で、傷の深さによって値段が違う。次に技能の修得。技能がないと魔法を修得することができないのだ。3つめに呪文の修得。これは寺院によって種類が違う。最後に死者の引き取り。死んでしまった者はここで保管してくれる。

魔法使いギルド

魔法は買っておくにこしたことはないぞ。

新しく開発したこの魔法は……



なにやら難しそうな名前の店だが、要は魔法使いの集会場所。ここではつねに魔法について研究がなされているため、より強い魔法を修得することができる。風、火、土、水の4つの種類の魔法が用意されているぞ。お金がたまりしだい、ドンドン修得していくようにしよう。

自治ギルド

武器の技能はこの自治ギルドにオマカセ。

この剣の使い方はじゃな…

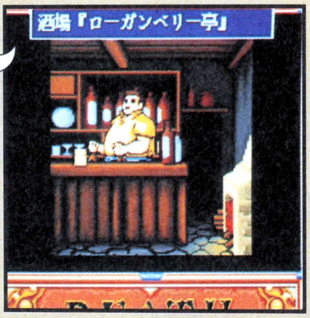


今の感覚でいえば市役所っぽいところ。町を治めている指導者や、町を守る傭兵などが住んでいる。ここに入ると、武器や防具などの技能を修得することができる。どの技能を修得できるかは、場所によって異なる。また会話をすると、武器や防具の正しい扱い方を教えてくれたりする。

酒場

情報を聞き出すのに欠かせない場所だね。

あんちゃん未成年かい？

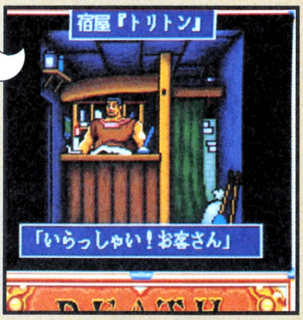


さまざまな人たちが集まるこの場所は、数少ない娯楽の場であり、情報交換ができる貴重な場所でもある。日頃のウサばらしに、パーっと酒を飲むのもいいが、他の人との会話をしっかり覚えておこう。また、頼む酒の種類によって、相手の会話が変わってきたりと、なかなか凝った面もある。

宿屋

ここでひとまずセーブしておこうぜ！

お客さん、3号室があいてまっせ



ここは他のショップとは違い、入った後さらに自分の泊まる部屋まで行かなければならない。部屋に着くと従業員が「○ゴールドです」というので、その料金を払って朝まで寝るというシステム。また宿屋は唯一のセーブポイントでもあるので、夜になったり傷ついたりしたらこまめに泊まろう。

町の住人にも注目!!

町では当たり前のことだが人が生活している。この人たちは戦うすべを知らない人たちばかりなので、残念ながら一緒に旅に連れていくことはできないのだが、その代わり有力な情報をくれたりする。中には昔戦いに出たことがある人もいるようなので、じっくり耳を傾けてみることが重要。たまにズルがしこいやつがいて「金をくれないと教えてあげない」とか、本当は知っているのに「知りませんなぁ」なんてことをいうやつがいる。そういう時はお金をあげたり、状況が変化すればしゃべってくれることがあるので、一度話してくれなかったからといってあきらめてしまってはいけないぞ。いろいろ試してみよう!!

➡その他町の人たちには、何度も会うようにしよう。何か新しいことが聞けるかもしれないよ。



※画面はX68000版です。

武器も多種多様、キミはどれを選ぶか！

このゲームではそれぞれの武器や防具に「消耗度」というパラメータがついている。これは読んで字のごとく、武器や防具がどれだけ消耗したかという度合いを表している。

敵を攻撃すれば武器の消耗度が、敵からの攻撃を受ければ防具の消耗度がそれぞれ上がる。

そのままほうっておくと、壊れてしまったりするので、早めの修理が必要だ。修理は町の鍛冶屋がやってくれるので、そこに持っていけばいい。ただ消耗度に応じて修理の値段も変わるので、できればこまめに持っていくことをおすすめするぞ。ちなみに全編を通じて相当な数の武器が出てくるので、よく選んだ上で購入しよう。もちろんスキルも関係するぞ。

クラブ



俗にいう棍棒。あくまでも叩くためだけに存在するので、斬ったり突き刺したりという動作はできない。非常に原始的な武器のため、ほとんど使う機会はないだろう。使っても序盤だけだと思う。

ソード



いわゆる剣なのだが、剣といってもいろいろ種類があり、片手持てる細身の剣や両手でしっかり握る幅広の剣などがある。剣の種類によってスキルも違うので注意しよう。

スリング



俗にいうパチンコ。威力こそ小さいものの、そこらに落ちている小石を武器をするので弾切れはめったにない。また、飛び道具なので、剣などが届かない上空の敵には有効。

ハンドアックス



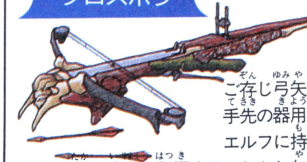
片手でも持てるようなオノ。元は木を切り倒す道具だから、その破壊力はかなりのもの。しかし重量が少々重いので命中率が下がってしまうのは仕方がない。

スターフレイル



先端についた球を振り回し相手にダメージを与える武器。オノや剣がうまく使えないキャラクターがよく愛用している。メイスの発展型といえよう。

クロスボウ



ご存じ弓矢。手先の器用なエルフに持たせると高い威力を発揮する。しかし矢には限りがあるという欠点があるので、こまめに購入しておこう。

行く手を阻む敵たち！ 一筋縄ではいかないぞ

プレイヤーの前に立ちはだかる敵たちは、どれも個性的なヤツばかり。ただ肉弾戦で攻めてくるのならまだいいが、毒を使ったり魔法をかけてきたり、はたまた数多く団体で出てくるといったようにさまざまなのだ。できればこちらも魔法をもって対抗したいところだ。また、オープニングのデモにも登場する謎の男が2名いる。「黒騎士」と「マハーヴィーラ」がそうなのだが、彼らは敵の中でもかなり高い地位を占めているようで、なかなか会えないのだ。もちろん最後にはその全貌が明らかになるけどね。

黒騎士

謎の一団を率いている騎士。彼は真っ黒のヨロイと大きなバトルアックスを持っていて、人前では絶対素顔を見せない。



マハーヴィーラ



遥か東より最強の魔法を求めてこの地にやってきた。うわさによると彼はすべての魔法を使えるらしい。恐ろしや……。

ディガの隊長



☗非常に強そうな格好をしている。単独ならいいが、集団だとつらい戦いを強いられてしまう。

レッドドラゴン



☗なかなかかっこいいデザインのドラゴン。いったいどこに住んでいるのだろう。今から対決が楽しみだぜぃ。

謎の騎士



☗キンキラキンの派手な格好に身を固めた戦士。こいつはマブシイゼ！

ダークエルフ兵士



☗いかにも下っ端！ といった感じの敵。軽くやっつけられるかな？

神将



☗なんか風神雷神を思いだしそうな格好だね。こいつは絶対強いと思うよ。

WRITER'S NOTE

う～ん、とにかく凝っているねぇ、このゲーム。経験値がないことを知ったとき「そんなRPGできるのかな?」という疑問でいっぱいになったのだが（ボクも実は「RPGは経験値ためてパワーアップ派」だったのだ。しおしお……）、どうしてどうして立派にRPGしてるでないの。さらにCDロムならではのすばらしいアニメーション!! パソコン版持っている人が見たら泣いて悔しがると思われるほどすごいのだ！ ちなみに知り合いのボードゲームマニアに見せたところ、かなりボードゲームの要素が入っているとのこと。なかなかすごそうでしょ?（YASM）

※画面はＰＣエンジン版です。

竜が舞う！ 頼朝が出る！ 義経が踊る！

源平討魔伝

げんぺいとうまでん



ナムコ／3月発売予定／¥6,800／ACT

景清の「怨念鎌倉参り」の旅も、序盤から中盤へとさしかかってきた。今月は播磨・丹後から始まって、ゲームの中間地点・京都までをガイドしちゃおう。オマケで黄泉の国も見せてしまうぞよ……！

いよいよ京都じゃ！

琵琶法師を越えたあたりから、横モードはいっそう厳しくなっている。

まず、「穴」が多くなってくるのだ。これは当然、落ちていいワケがない。一歩でも足を踏みはずすと「うわぁー」……と、黄泉の国へまっさかさま。こうなったらまず望みはない……ワケではないが、そう思ったほうがいい。

だったら落ちなきゃいーんでしょ、というと、それはまあそうなんだけど、マップの地形がかなり巧妙にできていて、足場は悪くなる一方。アクションの腕を磨いて、不安定な足場をタイミングよく渡っていかなくては、先への道は開けないのだ。

妖怪の攻撃も、いっそう激しさを増してくる。とくに竜とは、どのルートを通っても必ず出くわすようになっており、しかもこいつが強い！

というワケで、ここが前半のカベとなるだろう。京への道は近くて遠かったりするのじゃ！



⬆耐久力はロウソク2本分。巻物を取って衝撃波を使わないとムズカしい。

おぬしは生還できるかの？ 黄泉の国

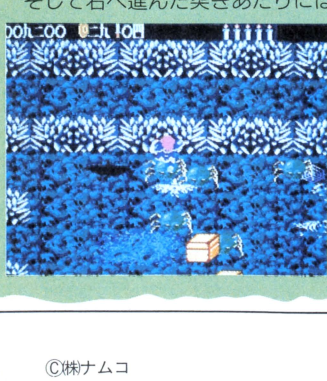
穴から落っこちると、強制的に来させられてしまうのが、この「黄泉の国」。「命」は落ちた時点でいくら残っていても、ロウソク2本にまで減らされてしまう。そしてその「虫の息」の状態から、ひたすら右へ向かって進まなくてはならない。

そして右へ進んだ突きあたりには、閻魔大王が8つのつづらを並べて待っている。このうちのどれか（1つとは限らない）が「生」のつづらで、これを引けば生還、「死」ならその場でご臨終だ。

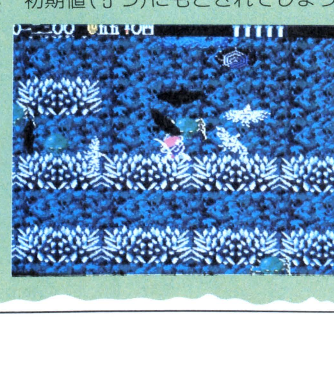
なお、生還したあとに行く先は、必ず京都となっているぞ。しかしロウソクは初期値（5つ）にもどされてしまうのだ。



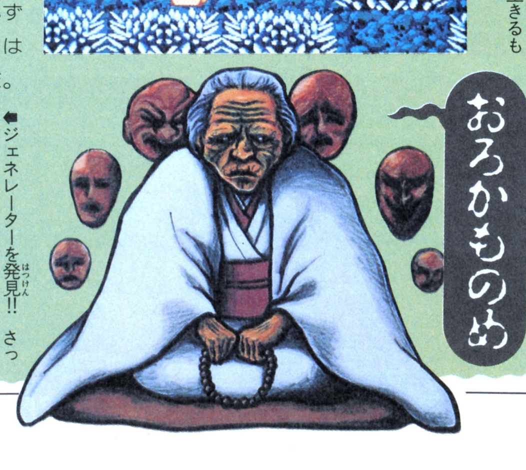
⬅閻魔大王を囲む8つのつづら。生きるも死ぬも、すべて運まかせ!?



⬅イヤというほど妖怪が寄りついてくる。シッシッ、あっち行け！



⬅ジェネレーターを発見!! さっそくやっつけてしまおう。



丹後 ザコが多いぞおっ!!

山陰道では琵琶法師のあとにここを通ることになる。さすがにこれまでと比べると難しくはなっているが、山陽道の播磨よりはマシ。

パッと目につくのは、ザコキャラの数がやたら多くなっていること。矢は雨のように降ってくるし、餓鬼は途切れることなくジェネレーターからわいて出てくるし！ しかもそのジェネレーターが、通り道をふさぐように存在しているので、いちいち倒しながら進まなくてはならない。

竜は面の後半に出てくる。やっつけるのはほとんど不可能に近く、ひたすら出口めざしてダッシュするしか道はない。ツライよー。



➡妖怪の数がとにかくやたらと多い。餓鬼のジェネレーターを倒さずにほうっておくと、こーんなに繁殖してしまうのだ！ うっとうしいぜっ!!



⬇矢もこーんな感じ。とにかく頭上に次から次へと降りそそぐ。兵をやっつけるしかないのだっ!!



➡後半にはしっかり竜が出てくる。巻物があればやっつけられるんだけど、その巻物がないっ!! 無謀を承知で突っ走るしかないというオニの関門だ。

播磨 穴だらけだぞおっ!!

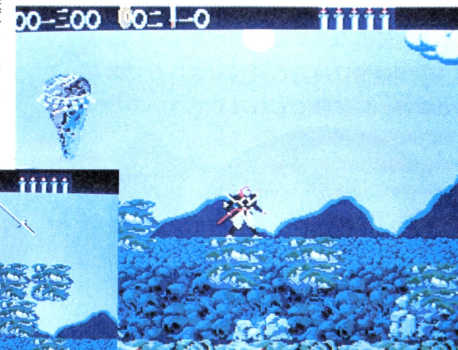
あちこちに穴のある面。はっきりいってかなり難しいのだが、山陽&南海・西海道回りで来た人は、必ず通らなければならない。とくに、楽な南海道ルートから来た人には、かなりの苦痛になるだろう。

いきなり最初から竜が登場して、画面内を暴れまくる。こいつを倒す巻物はしばらく先に進まなければなく、さらにこいつの背中に乗らないとその巻物は取れないのだから、かなり厄介な存在だ。

竜を倒したからといって、決して楽になるワケではない。動く岩や要石を渡りながら、下の穴に落ちないように進まなくてはならないのだ。タイミングが命じゃぞ。



⬆竜がいきなり最初に！ 左から来る要石に乗りたくても、ジャマされて乗れない。



➡要石に乗って、岩を渡って……と、とにかくタイミング命、アクションテク命の面。すぐ下には黄泉の国への最短ルート（行きたくないっ!!）。



⬅あーっ、刀があるぞ！ ……しかしこれは手がとどかん。どうやって取ればいいのだ？

合流地点 丹波 京都はもうすぐそこ！ 水晶だらけの輝く面

そして山陰・山陽道共に、この「丹波」（「○霊界」のお方とは関係ない）で合流する。

トゲトゲしい水晶の足場が続くが、べつにダメージを受けるワケではない。最初のうちは穴はないのだが、しばらく進むとチラホラと出てきて、さらに進むと、足場が要石だけという、とんでもない場所まで出てきたりするのだ！

さらにさらに、終わりのほうでは「大魔神」がデデーン！ と登場し、思いっきり通せんぼしてくれるが、手前にある巻物を取ればあっさりと退治できる。

まあ、「嵐の前ぶれ」ってことで、それほど難しくはないだろう。



⬅先の段差までは、餓鬼の頭に乗って上るのだ！



➡要石から要石へ。それほど怖くはないぞ。



大魔神推参

⬆そういえば『源平』のプロモーションビデオってのがあって、この大魔神が超迫力で登場していたんだよね。まーそれはいいとして、こいつはまともに戦うと、とにかく頑丈！ しかし巻物を取って衝撃波をオミマイすると、あっけなく滅んでしまう。「形あるものは崩れゆく」うーむ、深い……。

山城

♪京の五条の大橋で～義経が踊る踊る!!

いよいよ、ここまでやってきた。はっきしいうと、もう京都なのである。しかし都に入るためには、ここである敵と一戦まじえなくてはならない。

舞台は五条の大橋――といったら、おわかりの人も多いだろう。そう、あの「源氏の美少年」こと義経クンである。

こいつは今までの義経(ヒューヒュー言いながら手裏剣を投げてきたヤツね)とは、ワケが違う。どのへんが違うのかというと……。

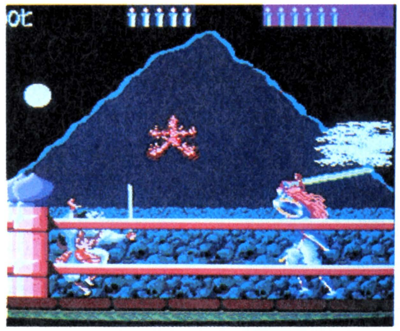
まず、空中にジャンプしてクルクル回転するという「スピンアタック」をしかけてくる。これがまたかなり強力で、まともにくらうとかなりのダメージを受けてしまう。こいつはすげーぜ！　……なのである。

そしてもう1つは、着地するといきなり、「のほほほほほ」と笑いだすことである。これはべつに攻撃でもなんでもないのだけど、もはや正気の沙汰ではないことは確かだ。やっぱりすげーぜ！　なのである。

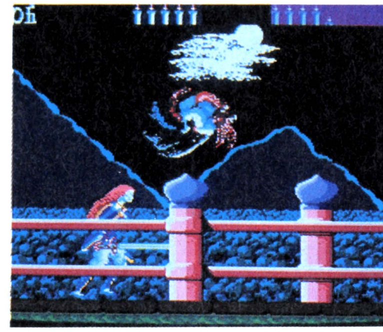
このように、もはや昔の義経ではないのだ。景清との戦いでのたび重なる敗北が原因で、ご乱心めされたのだろうか？　とはいえ、この山城でもまた斬り捨てられて、「ぎょえ一」と断末魔の声をあげながら沈んでいくのである。まさに諸行無常である(何のこっちゃ)。

さあ、ここの鳥居をくぐれば、いよいよ待望の「京の都」なのじゃ！

源義経狂乱の図



⬅遠くに見える大文字焼。そして笑い狂う義経。このミスマッチがたまらない!?



⬅これがウワサのスピンアタックだあっ!! 驚くほどによく回るのである。



京都

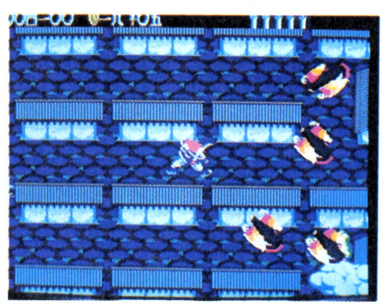
都に巣食った妖怪をバッタバッタと倒して迷いの街を脱出せよ！

京の都も、やはり妖怪だらけであった。すでに頼朝の手が回っていたのだ！　べべべんべん……。

まずは牛車からワサワサと出てくる「鬼姫」。顔が見えないので、美しいのかブスなのかさっぱりわからない。景清を慕って寄ってきて、刀のサビにされると「いやーん」とか「だめ」とか叫ぶ。かなりの色情狂かどうかはともかく、寄ってくる。

そして、京の都といえば平安京。平安京といえば、エイリアン(若い人はわからんだろうから説明すると、かつて『平安京エイ○アン』というゲームがあったのだ)。そうです。出るんです!! ――ここから再び、ルートは3つに分かれるぞ！

鬼姫



⬅美しい黒髪……しかしブキミなオテテ。さてお顔はいかに!?

えいりあん



⬅ホントにこんなのがいたらコワイ。そこらへんの妖怪よりずっとコワイ。



⬆池からわき出す「黒ナマズ」や、ひょうたんからの「独楽」も、またまた、登場する。

⬇建物の壁は、斬って破壊できる場所があるのだ。さらにそこにアイテムが隠れている場合まであったりする。……おっ、ロウソク！



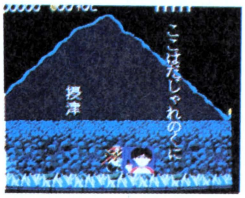


⬆鳥居はまたまた3つある。どこが得で、どこが損なルートか!? それは行ってみないとわからない。

ちょっと変わったステージ集

本線からはずれた「隠れ面」は、こんなにユニークな面なんだぜっ！

摂津



だじゃればかり言ってるのはだじゃれ(笑)

おっ、これは何だ!?　ひょうきんな音楽の流れるこの国は「だじゃれの国」で、進むたびに開発者の顔が次つぎに現れ、センスあふれる(???)だじゃれを言いまくるのだ。

この国もまともなルートからははずれていて、あることをしなければ行けまへん。行き方はまだナイショだよん。



⬅１つめの鳥居を無視してさらに先へ進むと、このおっさんが登場。なーんも笑ってる場合じゃないぞっ!!　しばかれんうちにクリア！

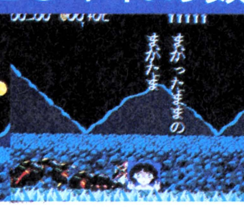


➡それでも走りに走って、ついにマップの右端まで来てしまった。ここまで来たところで、じつは何の得もないのである。悲しい。

ハイブローなだじゃれの数々









おっ？ これは

この「だじゃれの国」は単なるオチャラケの国のように見えて、じつはとても重要な国なのだ。というのは、三種の神器の１つが必ずあるからなのである！

摂津では「曲玉」が手に入るぞ。ごていねいにだじゃれつきでね。



⬆これがそう、あの「まがったままの　まがたま」だっ!!

ぼうなすステージ



入るのが大変そうな鳥居が入口だ！

さて、先月でチラッと紹介した、ボーナス面。アイテム取り放題のオイシイ面だが、今回は行き方を教えちゃおう。

ボーナス面に通じている前の面には、必ず鳥居が２つある。このうち、１つめの鳥居は本線ルートの鳥居で、ここを通過して先に進むと、もう１つ鳥居が見えてくるのだ。これがボーナス面へ導いてくれる鳥居ってワケ！

……とはいえ、この「２つめの鳥居」に入るのは決して簡単ではない。敵が次つぎに現れて、ジャマをしてくれるのだ。だけど「入れば勝ち」！　ネバーギブアップ！

因幡→美作



⬆ゴールが近づくと……げげっ、またもや頼朝!!



⬆右の鳥居が美作行き。だけど、この状態から入るのは難しい！



⬆うーむ、なんとか越えたぜっ。はいっ、ここが美作だよん。

讃岐→淡路



⬆てっぺんの鳥居は無視して、ずーっと下を進もう。



⬆妖怪がジャマ！　とにかく倒して鳥居へ入れ!!



⬆いきなり島流し……じゃなくて、ボーナス面なのである。

WRITER'S NOTE

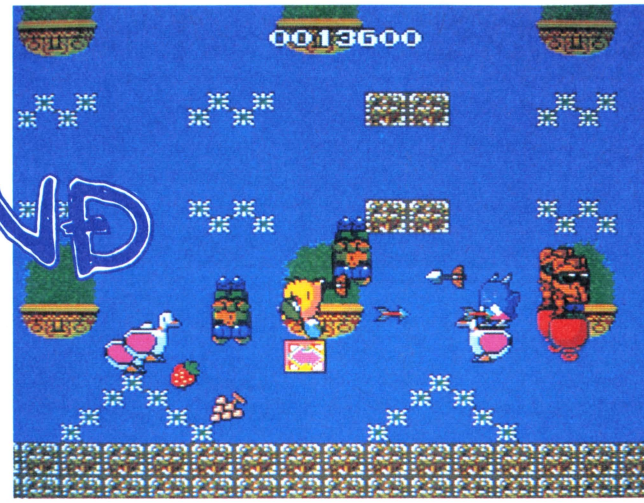
毎月少しずつ先の面を見せてもらっているワケなんだけど、そのたびに「ウーン、何から何までアーケード版に忠実だ……」と感心させられてしまう。

音声なんかは少し省略されてはいるけど、それは枝葉末節の話で、ゲームを楽しむにあたっての音声はバッチリ！　かつてHuカードで、これほどまでにしゃべったソフトがあっただろうか!?　いやない(反語)。

発売が待ち遠しくなる一方だ。　(因)

かわいくてテクニカル

ニュージーランドストーリー THE NEWZEALAND STORY



タイトー／2月発売予定／予価¥6,600／ACT

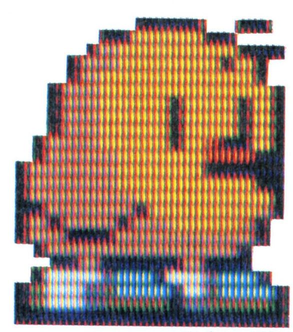
ほのぼのアクションゲーム『ニュージーランドストーリー』がPCに移植されるぞ！　雰囲気はほのぼのしてるけど、実はテクニカルなアクションゲームだ。アーケード版よりやさしくなってるよ。

仲間のキウィを助け出そぉ！



⬆おお！　あれに見えるは仲間のキウィ！　待ってろよぉー！　今すぐ助けてあげるぞぉ。しかし、この風船はトロイなぁ…。

主人公ティキ



⬆〝ティキ〟はマオリ族語で〝幸運の守り像〟という意味なんだ。

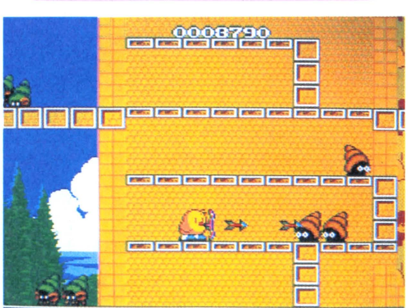
ノースアイランドには〝キウィ〟というかわいい鳥たちが、平和に暮らしていました。ある日、そこにヒョウアザラシが現れて、ティキの仲間をさらっていってしまったのです。なんと、ガールフレンドのピューピューまでいっしょにさらわれてしまいました。さぁ大変。助けにいかなくては！　というのがストーリーだよ。

悲しいことに、キウィは飛べない鳥なんだ。だから、空を飛ぶときは風船に乗らなくちゃいけない。この風船をうまく乗りこなすことがゲーム攻略のポイントだ。アーケード版よりやさしくなっているとはいっても、けっこうムズイアクションゲームだよ。

各ステージは迷路で構成されているぞ。そのどこかに捕らわれている仲間を、制限時間内に助け出すとステージクリア。ピューピューを助けるまでくじけるな！

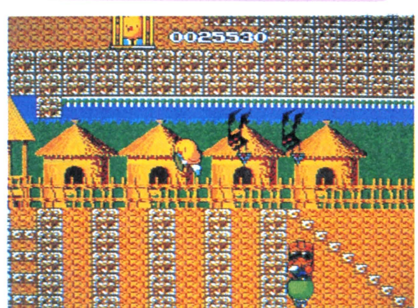
基本操作だぞお

攻撃は？



敵をやっつけるには、Ⅱボタンで武器を使うしかない。ふんづけてやっつけることはできないぞ。風船に乗っているキャラは、その風船を割ると勝手にやられてくれるぞ。ターボパッドで連射してれば楽勝だね。

ジャンプは？



ジャンプはⅠボタン。ボタンを押している時間でジャンプの高さが変わるぞ。また、落下中にⅠボタンを連打すると、ティキが羽ばたいて落下速度が遅くなるんだ。この技を使わないと通れないところもあるぞ。

タイムアップにご用心

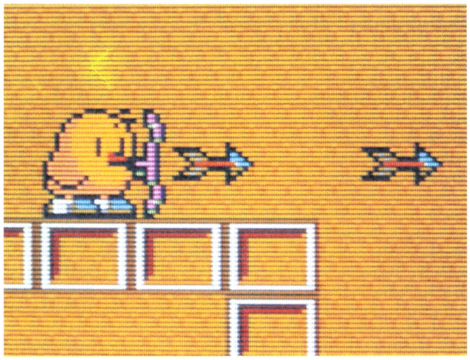


モタモタしていると、BGMが急テンポになって、時間切れが近づいたことを知らせてくれる。それでもまだモタモタしていると、タイムアップキャラ（上の写真）に刺されてゲームオーバーだ。このキャラからは絶対に逃げれられないよ。

アイテムを上手に使いましょー！

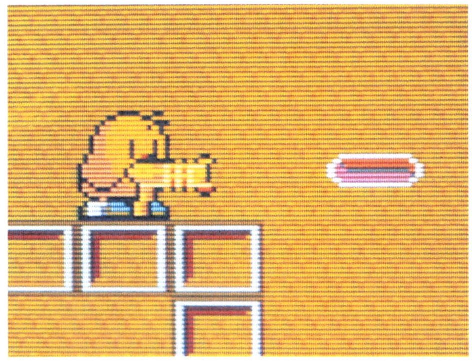
弓矢

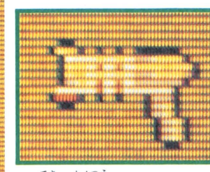




スタート時から持っている武器だ。まっすぐ横に飛ぶぞ。連射も効くのでそれなりに使える武器だね。

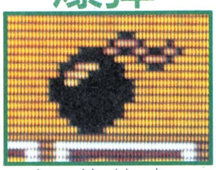
レーザー





敵を貫通するばかりか、壁まで貫通してしまう強力な武器。飛ぶスピードも速いので、出たらぜひ取りたい武器だ。

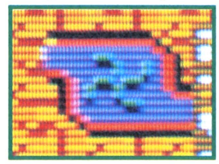
爆弾





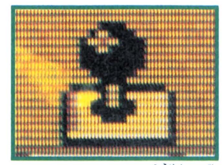
撃つと斜め下に飛んでいく。爆風で広範囲の敵をやっつけられるのだが、狙いをつけにくく、遠くに飛ばせないのが難点。

ターボ



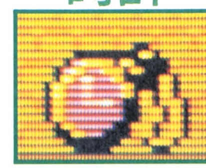
これを取ると、文字どおりティキの移動速度がやたらと速くなる。あまりに速すぎて、コントロールしきれないことも…。

ジョイスティック



これを取ると、風船に乗ったときに、十字キーだけで8方向に移動できるようになる。空中で止まることもできるぞ。便利だね。

時計



いわゆるタイムストッパーだ。これを取ると、敵はしばらく動けなくなる。あまりオイシクないから、無理して取ることはないよ。

●風船で空を飛ぶのよん

上昇するときは①ボタンを押す。離すと下降する。左右の移動は十字キーだ。風船というだけあって移動の反応が鈍いから、乗りこなすには慣れが必要かも。

風船がトゲに当たると即パチン！　と割れてしまうから、周りをよく見て操縦しよう。

下にある風船以外にも、"復活風船（割れても3回まで復活する）"、"大型風船（ぶら下がれる）" というのがあるぞ。

フワフワ〜！



⬆フワフワァ〜。気持ちいいなぁ。んでも、あんまりのんびりしてるとタイムアップになってしまうよん！

●水面から攻撃だ

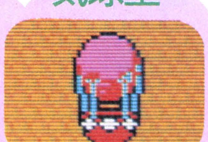
ピュ〜〜！



ティキは水中では武器を使えない。でも、水面にいるときに ⑪ ボタンを押すと、水鉄砲のように水を吐いて、敵をやっつけることができるぞ。

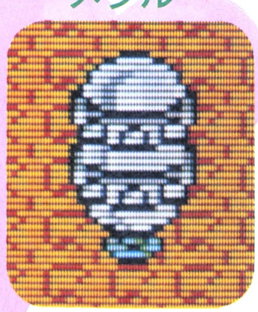
風船あれこれ

気球型



⬅マップ中に置かれている風船。普通の速さだ。

メタル



⬆金属だから割れないぞ。上下に乗れる。速度は遅い。

小風船



⬅速度はやや遅いけど、出現頻度は一番高い。

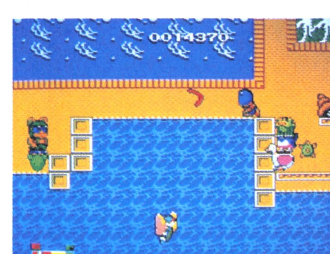
鳥型風船



⬅速度は速い。ペンギンから奪い取ろう。

●酸欠に注意!!

画面の左下にあるのが、酸素メーターだ。この目盛りが左端までいくと、ティキは酸欠であの世行きとなる。水面に出て酸素を補給しよう。



それでは冒険へと旅立ちましょ！

ROUND1 冷凍クジラを叩き割ろう

このゲームには４つのラウンドがあって、それぞれ４つのステージに分かれている。各ステージは仲間を助けるだけでクリアだ。ラウンドの最後のステージではボスを倒さないと仲間を助けられないぞ。

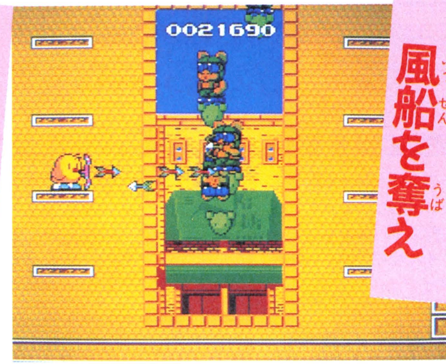
ラウンド１のボスは冷凍クジラだ。こいつは外から攻撃しててもダメージは与えられない。しばらくすると、クジラはティキに向かって体当たりしてくる。そのとき、よけずにクジラに飲み込まれよう。すると、クジラの腹の中に入れるんだ。そこでひたすら連射！　でOK。

ピューピューの壁画



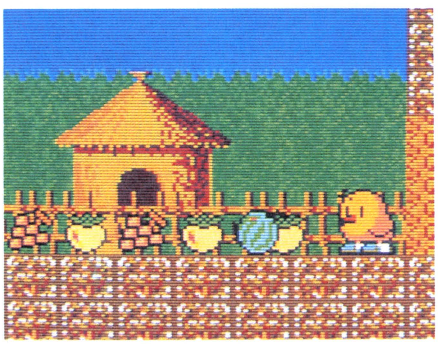
⬆ああ、いとしのピューピューが〝HELP　ME〞と叫んでいるではないか！　いったいどこにいるんだろう。

風船を奪え



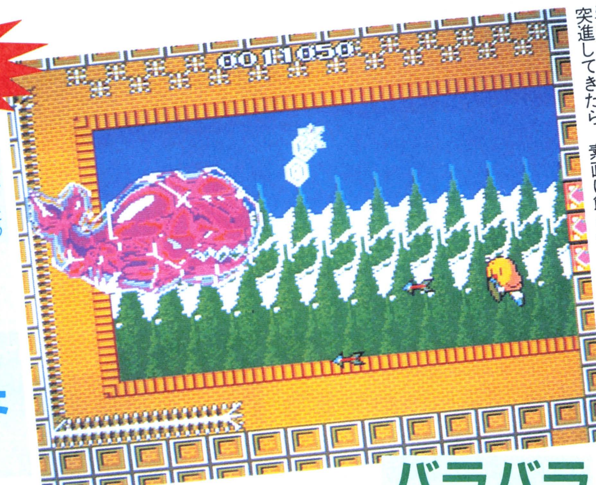
⬆気球型風船以外は、敵から奪い取るんだ。風船を割らないように敵だけをやっつけると、風船だけ残るぞ。

フルーツを取ろう



⬅敵をやっつけると普通はフルーツが現れる。フルーツは取ると得点が増えるんだ。

BOSS 冷凍クジラは腹の中で連射！



⬅突進してくるまで、氷をよけながらボーッとしていよう。突進してきたら、素直に飲み込まれるんだぞ。

矢印に沿って進みましょう



⬆マップ中に書かれている矢印に従って進めば、仲間が捕らわれている場所に着けるぞ。



➡とにかく連射！　モタモタしてると、胃液にやられるぞ！

バラバラ



⬅バラバラと崩されるクジラ。これで、ラウンド１はクリアだ！

キャラ紹介だ

貝



⬆敵キャラ自体に当たっても大丈夫。弾に当たらないこと！

ヤドカリ



⬆生意気にもコイツはミサイルを撃ってくる。撃つ前に倒せ。

大砲ガエル



⬆ジャンプしながら移動している。赤くなると弾を出すぞ！

ブー



⬆小風船に乗って矢を放ってくる。倒して風船を奪え。

ペンギン



⬆止まって石を投げてくるなんて、かわいくないペンギンだ。

ROUND2 岩ダコはやっぱりカタイぞ

難所がいっぱい

ラウンド1は比較的簡単にクリアできるが、このラウンド2はハンパなテクじゃクリアするのは難しいだろう。特に後半ステージでは、風船を乗りこなすのはもちろん、基本テクニックをちゃんとマスターしておかないと、相当苦しいところもあるぞ。

水中では、イソギンチャクに捕まらないように気をつけよう。

ボスの岩ダコは、弱点が口だけというとんでもないヤツだ。オマケに、吐いたスミがコウモリになってティキを襲う！



➡ほぇ、なんとかトゲだらけの空中を抜けてきたぞ。苦労したなぁ。まあ、これも仲間のためだもの…。

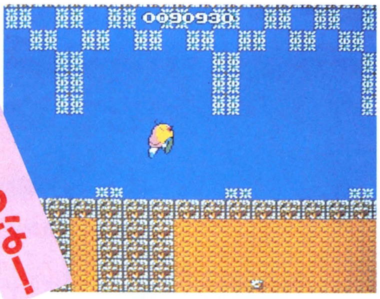


⬅げ！　壁から矢が出てる。むぅ、タイミングをつかんで慎重に抜けるしかないなぁ。



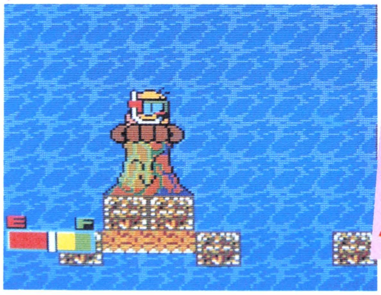
⬆ぎゃあ！　ジャンプの力を微妙に調整しないと、こんなことになってしまうのであった。南無……。

トゲに当たるな！



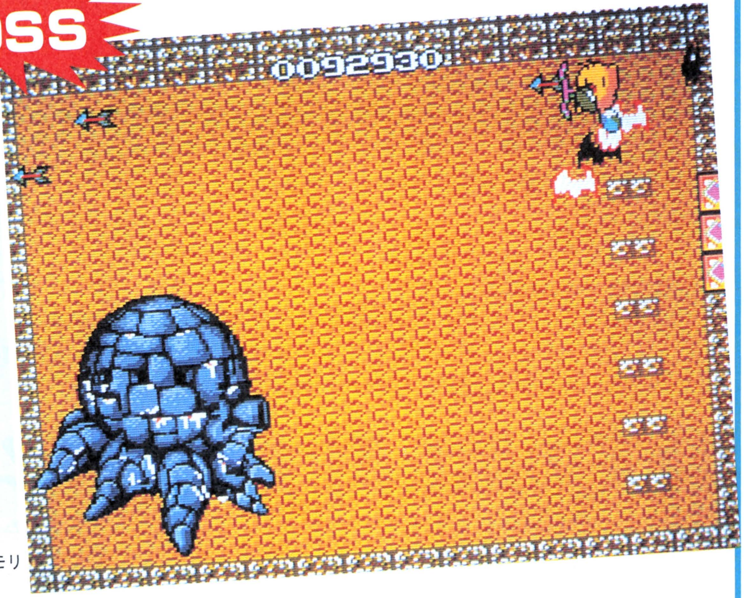
⬅当たり判定が比較的厳しいから、慎重に、かつ、正確にジャンプしよう。

イソギンチャク



➡そばに行くとこんなふうに食われてしまうのだ。こいつは避けて通ろう。

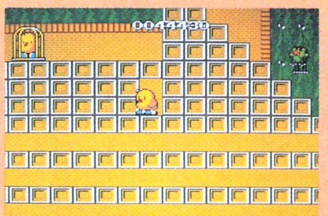
BOSS 岩ダコだぁ〜！



➡ひぇぇ！　コウモリが追いかけてくる！

隠し扉に入ってワープだ

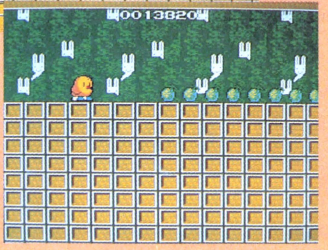
画面に何もないのに、当たり判定のあるところがある（レーザーだと貫通してしまうから発見しにくい）。そこをしばらく撃ち続けると、隠し扉が現れるぞ。入ると先のステージにワープできるんだ。



⬅おっと、ここは冷凍クジラがいるすぐ下のところだ。



⬅おんや!?　こんなところに扉が出てきたぞ。どこにつながっているんだろう。



➡やりぃ、フルーツがたくさんあるぞ。全部いただき。

WRITER'S NOTE

主人公がキウィのティキって聞いたときは、「ふむ、果実が主人公か」と思ったんだけど、大ボケでしたね。うほほ。

んで、絵を見て「ほぉ、キウィってヒヨコなのかぁ」と思ったんだけど、別の鳥だったのねん。またまた大ボケ（全部マジだったりするから怖い…）。

コンティニューが2回しかないとはいえ、ボクはまだピューピューを助けられないでいるのだ。くそぉ、こうなったらティキの頭に竹トンボをくっつけて飛んでやるぅ！

おいおい、それじゃ反則だって（笑）。

（サイレンサー堀）

狂気の世界を堪能しちゃおうぜ

パラノイア

ナグザット／3月発売予定／価格未定／STG



“パラノイア”――心理学用語で妄想狂、もしくは偏執狂を意味する。しかし、もともとはギリシヤ語で“狂気”を意味している。つまり、このゲームは“狂気”そのものなのだ。このゲームを手にしたとき、キミはその“狂気”の世界へ足をふみ入れたことになる。もう引き返せない……。

悪魔アグリーの創る世界から抜けだせるか!?

人間の心の中には、善と悪、2つの心が存在している。そんな人間の醜い悪の心の中に潜む悪魔がいる。その名もアグリー。そして、人間の醜い心の源こそ、悪魔アグリーの創りだすパラノイアの世界なのだ。

パラノイアの世界に棲むものどもは、ことあるごとにキミを仲間に引き入れようとするだろう。しかし、決してこの世界をのぞいてみようなどと思ってはいけない。ひとたびこの世界に迷いこんでしまったら、もう二度と抜けだすことはできないのだから。なぜなら、この世界こそあなたの心、あなた自身なのだから…。

この『パラノイア』は、人間の持つ心の醜さをテーマにしたシューティングゲーム。そのため、かどうかは知らないけれど、敵の攻撃は激しいし、背景のグラフィックも不気味。まさに“狂気”のシューティングゲームなのである。このゲームをプレイしたとき、キミの精神は正常なままでいられるだろうか？



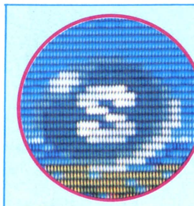
⬆悪魔アグリーとは、人間の心そのものなのか。



⬅ここはパラノイアの世界。自機を操り、ここから脱出しろ！

特定の敵を倒すとアイテムが出現

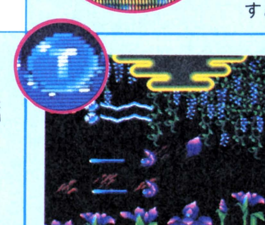
それでは、まず自機のパワーアップについて説明することにしよう。このゲームには、5つのアイテムがある。これらのアイテムは、特定の敵を倒すことによって出現するのだ。アイテムの種類は、スピード、ワイドビーム、サンダー、バックレーザー、バリアーの5種類。このうち、ワイドビーム、サンダー、バックレーザーの3種は、1個めではサテライトと呼ばれるオプションがつくだけ。武器が使えるのは、2個め以降からだ。これらのアイテムを出す敵は出現場所が決まっている。それを覚えるのがポイントだね。



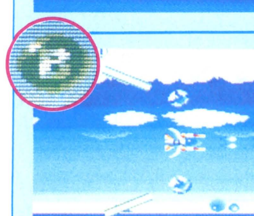
スピード
どのゲームにも、必ずといっていいほど登場するアイテムの定番。もちろん、これを取ると自機がスピードアップするのだ。安全のため、取りすぎに注意してね。



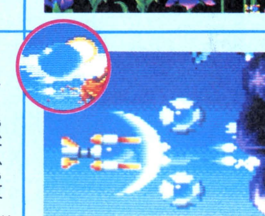
ワイドビーム
広い範囲を攻撃することができる武器。編隊を組んでくるような敵を相手にするには、これを使えばラクラク倒せる。



サンダー
前と後ろに伸びるサンダービームで敵をやっつける。遠くにいるヤツにはとどかないけど、近くにいる敵に対しては破壊力バツグン！

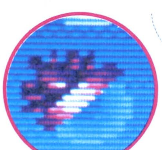


バックレーザー
後ろななめ上下にレーザーを発射するアイテム。サテライトを後方にまわせば、後ろからの弾を防ぎ、前に攻撃を集中することも…。



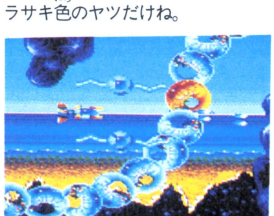
バリアー
自機を敵の攻撃から守るバリアーをはりめぐらせる。敵の攻撃を何発か受けると消えてしまうが、とても便利なアイテムだ。

こいつらを倒せ!!



⬅こいつが一般的に登場するアイテムを持った敵。編隊を組んで飛来したり、大きな敵が吐き出したりと出現のしかたはイロイロだけど、必ずアイテムを持っている。ただし、ムラサキ色のヤツだけね。

➡1面に現れるダンゴ虫みたいな敵。こいつを倒してもアイテムが手に入る。オレンジ色の部分を狙って、集中攻撃をしかけて倒すのだ。



グルグル回るサテライトを活用せよ!!

このゲームの最大の特徴は、自機のまわりを回転させることができるオプション、サテライトだ。W、T、Bのなどのアイテムを1つ取ると、自機の前方にサテライトが2つ現れる。このサテライトは、①ボタンを押すごとに時計回りに90°ずつ回転させることができるんだ。しかも、自機をサテライトのついた方向に移動させると、2つのサテライトはそれぞれ反対方向に90°ずつ開くことができる。これによって、2つのサテライトにイロイロなフォーメーションを組ませることができるんだ。その場に応じて臨機応変にフォーメーションを組みなおして、敵の弾を確実に防ぎ、効率よく敵にダメージを与えられるようにならなければ、このゲームをクリアすることは不可能だぞ。

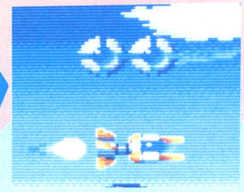
後方防御

⬇敵が後ろから出てくる…なんてことも、このゲームではよくある。そんなときはコレ。

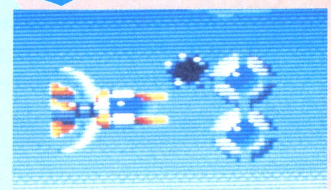


上方防御

⬅敵の下へ回りこみ、下から攻撃をしかけるなんてときには、コレがぴったりなのだ。

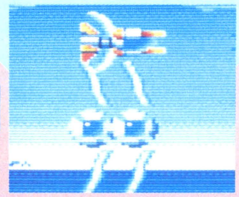


Ⅰボタンで回転するぞ



下方防御

➡地上からの敵の攻撃を防いだり、逆に攻撃したりに適している。慣れると、なかなか便利。



前方防御

⬆これが標準形。2つのサテライトは、まずこの形でつく。基本だけに一番よく使うフォーメーションだ。

アッ！と驚く敵が大集合

さて、このゲームの見どころは、不気味なまでに美しいこのグラフィック、そして、意表をついた敵キャラたちの動きだ。ここでは、そのなかでも特にオモシロイ動き方をするものを紹介しておこう。どれも、キミをアッといわせるにちがいない。それでは、じっくりと楽しんでほしい。



➡恐ろしい形相の般若の面だ。こいつはコワイ！

⬅おだやかな顔の能面。でも、ちょっと不気味だ。

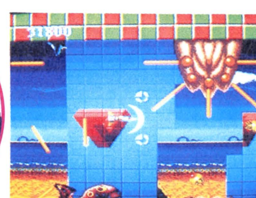




➡能面が2つに割れて、その中からは般若の面が…。こいつは、この調子で能面になったり般若になったりするのだ。

➡イモムシのような形の敵キャラ。こいつは地上でじっとしていて動く気配を見せない。べつに弾を吐いてくるわけもないのに…。





⬅5方向にレーザーを発射する、まるで岩のような敵キャラ。





➡こいつをひたすら攻撃するんだ。それ、やってしまえ～！



⬅画面右下にイモムシみたいなヤツがいる。こいつに接近してみると……。



➡イモムシが丸くなって、それがさらに集まったような巨大イモムシが登場する。





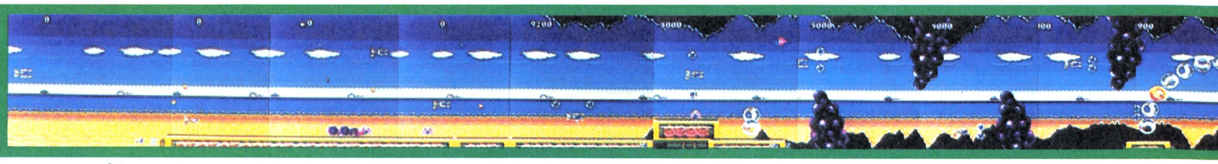
⬆倒すと下に落ちて、敵キャラが出てくる穴をフタしてしまうのだ。

⬆ン、このヘンな形をした敵キャラは、いったい何なんだろう。

⬅実はコレ、インドの象頭をした神様をモデルにした敵なんだ。

それぞれに神がいる、全5CAUSEの1st

1st CAUSE



これが本当に"パラノイア"の世界なのか。なんてことを考えてしまうほど、澄んだ空がキレイなところだ。それもそのはず、ここはまだ"パラノイア"の世界の表層部分でしかないのだから。それでも、海岸線から海がたれてくるところあたりに、偏執的な雰囲気が漂っているでしょ。でも、今さら引き返すことはできない。もう戦いははじまってしまったんだから…。脱出の手段は唯一、勝つことだけなのだ。

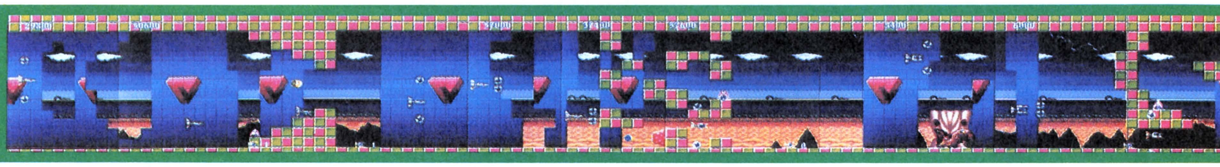


⬅ビー玉のような弾をバラまくヤツは、早めに倒さないと……。

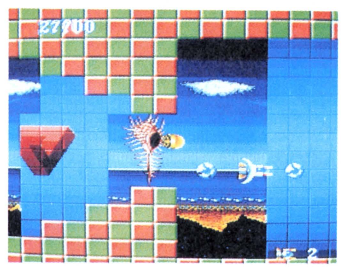


⬅イモムシ野郎を倒して、アイテムを手に入れるんだ。

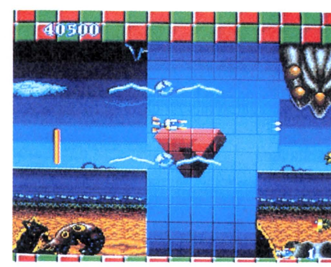
2nd CAUSE



いよいよ狂気の世界が、その本性を現してきたというようなカンジ。整然とならべられたブロックが、かえって不気味さを増すのにひと役かっているといったカンジだ。しかも、このブロックは、かなり単純ではあるけれど迷路のようなつくりになっている。うっかり入りこんでしまうと、そのまま抜けられず、カベにつぶされてしまうようなところもあるのだ。行きづまらないようにする注意力が必要だぞ。



⬅後ろから、巻き貝が接近中。アイテムを手に入れるチャンスだ。



⬅後ろにイモムシ、前は岩。ヒー、こいつはキツイわ。

狂気の世界ははてしなくつづくのだ

3rd CAUSE



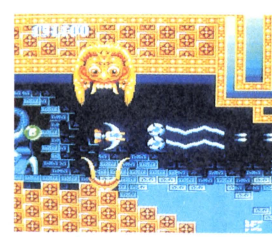
妖怪変化に魑魅魍魎の類がウジャウジャしていそうな和風面。ボスの九尾のキツネをはじめとして、般若の面やらなんやらと、いかにもおどろおどろしいムードにピッタリの敵キャラたちが登場してくる。このあたりになると、それこそ気も狂わんばかりに攻撃をしかけてくる。全神経を画面と指先に集中して、この攻撃を耐えるのだ。

⬆思わず夢に見てしまいそうなほど、不気味。不気味すぎる！



⬅九尾のキツネとの対決シーン。こいつがとにかくよく動く。

4th CAUSE



⬅こんなところでグズグズしてると、噛みくだかれるぞ！

雰囲気はガラッと変わって、バリやスマトラなどの南方諸島の民族音楽でも聞こえてきそうなムード。ここには、変わった敵キャラもたくさん登場するのだ。その代表が、象の頭を持った敵キャラだ。鼻から水を放出して攻撃してくる姿は、もう最高にエスニック。近づくと口をとじる面やボスキャラのカーリーもなかなか見ごたえがある。しかし、ここにくるまでには、数々の難関が待っているぞ。



⬆戦いの女神、カーリーだけに攻撃が激しいのだ。

と2ndを紹介！

全部で5つある面のうち、前半の2つの面をマップ入りで紹介するぞ。これを見てゲーム全体のカンジをつかんでくれ！





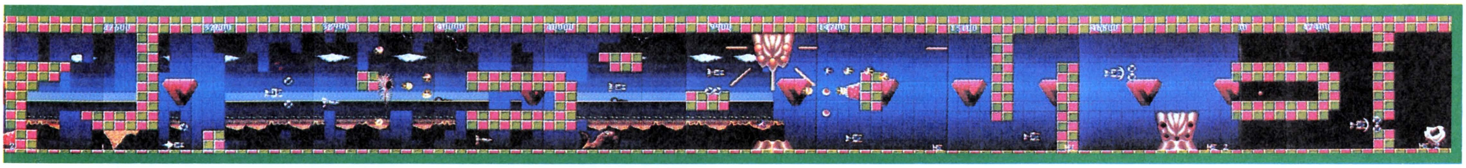
POINT

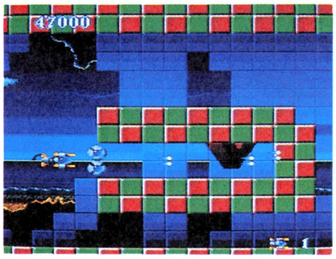
CAUSE終盤に、くさったリンゴのような敵がいるけど、コイツはアイテムを持ったヤツを3匹も吐きだすんだ。あまり早く倒してしまうと、アイテムがムダになってしまうぞ。じっくり待って倒せ！

BOSS



ここのボスは、まわりに雲をまとい、風を操る目玉野郎。まるで台風みたいなヤツだ。おまけに弾まで吐いてくる。でも、こんなヤツにてこずっているようじゃイカン！　軽〜くあしらってやろうぜ。

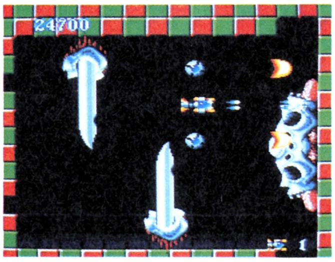




POINT

コの字型のブロックの内側に入ってしまい、出られなくなってしまうことがよくある。たとえ“コ”の字の中にアイテムが出ても、中には入らないこと。アイテムぐらい、外からでも十分取れるんだ。

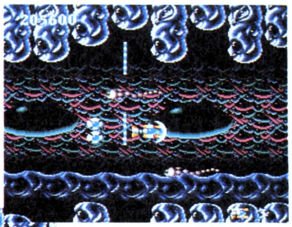
BOSS



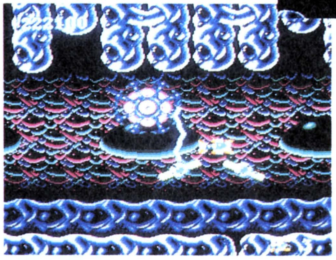
上下のパーツから刃がとびだして攻撃してくる。おまけに本体からは、壁に反射するボールを2つも出してくるんだ。この両方の攻撃をかわしながら、本体の目が開いた瞬間をねらうんだ。こいつはハードӀӀ

5th CAUSE

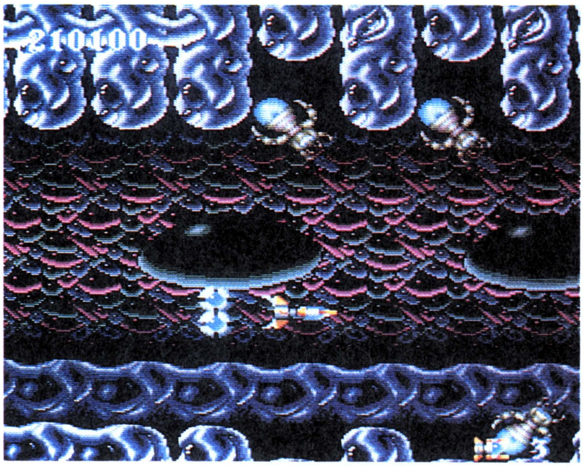
ここが“パラノイア”の世界の最深層部。さすがにグロテスクな背景。この暗さには、圧倒されてしまいそうだ。こんなのが自分自身の心そのものだなんて、信じるわけにはいかないよね。これを否定する方法は、ただ1つだけ。ゲームをクリアするしかない。さあ、いよいよ最後の戦いに突入だ！



⬆ミミズのような敵が飛んできては、レーザーを放っていく。ここは慎重によけていこうかな。



⬅ムムッ、これは中ボスなんだろうか？　どちらにしても、こいつはなかなか手ごわそうなヤツだ。



WRITER'S NOTE

ハードな、ハードなSTG。でも、ただむずかしいだけでなく、しっかりと作られたSTGといえる。サテライトや敵キャラのアイデアも面白いし、操作性も良い。ゲームセンターに置かれていてもおかしくはないほどのデキだ。STGマニアを自称するほどの人には、必ず満足してもらえるだろう。ただし、STGがそれほど得意じゃないって人は、あまり深入りしないほうが身のため。2面めあたりでハマって、“パラノイア”の世界から抜けだすことができなくなってしまうかも…。現にこのボクも、すでに悪魔アグリーのしもべとなってしまったのだから…。（オタピー）

地球を人類の手に取り戻せ!!

サイバーコア

I.G.S.／3月発売予定／価格未定／STG

次々にパワーアップアイテムを取ることで強力な形態へ変化し、自機の大きさまで変わってしまうという、ちょっと驚きのSTGが登場するぞ!!　こいつは手に汗にぎる本格的シューティングだぜ!!



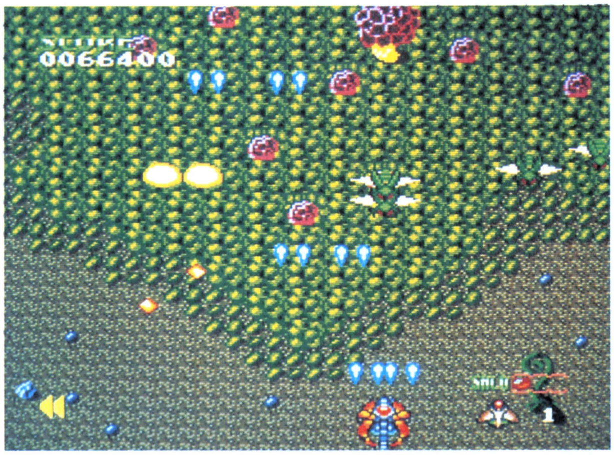
母なる故郷"地球"は昆虫の惑星と化した

ジャンプ航法によって、100年以上にもわたる外宇宙探査から帰還した探検隊が見たもの。それは、合体複合によって超巨大化した"昆虫"たちの支配する地球の姿だった。

ここに、人類の命運を賭けた最後の戦いが始まろうとしている……。

このゲームでは、"サイバーコア"と呼ばれる自機を操作して、ハイパーインセクトたちの本拠地を破壊するのが目的。全8ステージの舞台には、巨大昆虫どもがうようよ。地上から空中からビシバシ攻撃してくるのだ。でも、彼らの姿形というのも、見どころのひとつなんだけどね。画面いっぱいの大きさでせまる、ハエ・カブトムシ・クモ・カ……という連中。考えるだけでも、すさまじく気持ち悪いんだよね。

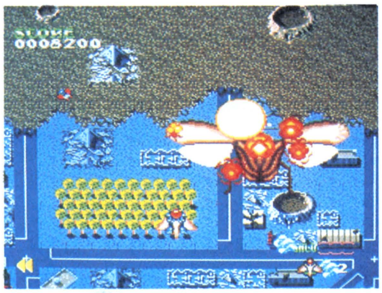
しかし、パワーアップのスゴさは快感。普通のゲームでも、自機の形が変わることはあまりないけど、この『サイバーコア』では強くなっていくたびに形も大きさも変わっていくんだぞ。楽しみいっぱいのSTGなんだ。



⬆地上から、空中から、凶暴で巨大な生物が襲いかかってくるぞ！



⬅アイテムキャリアを撃ちまくると、パワーアップ用のカプセルを落としていく。うまく欲しいものだけを拾うようにしよう。



⬆デカキャラたちも、ド迫力でキミに襲いかかってくるぞ！　撃ち倒すのも快感だ!!

サイバーコア誕生



ハイパーインセクトに対抗する最後の手段が探検隊にはあった。しかしそれは人間として生きることをやめなければならないことだったのだ。



最後の手段とは、ある惑星で発見した"キマイラ"と合体すること。その勝利しても帰ることのできない、決死の任務に臨んだのはメランジ加藤だった。



そして、彼は"キマイラ"と合体。ここに、最強の進化型生物が誕生したのだ。

特定の敵を撃ってパワーアップ

自機である"サイバーコア"をパワーアップさせるためには、ハイパーインセクトの遺伝子情報が入ったカプセルを手に入れなければならない。

カプセルを出すのは、アイテムキャリア役の昆虫と、3面に出現する巨大生物の花を撃ったときのみ。昆虫は各ステージに数回ずつ出現するので逃すな。撃って撃って撃ちまくれば画面外にいってしまうまで、いくらでもカプセルを落としていってくれる。

アイテムキャリア



アイテムゲットで、ハイパーメタモルフォーゼ！

“サイバーコア”は、カプセルを取ってパワーアップするんだけれど、それにはある法則があるんだ。まず、基本形となる“サイバーコア”の形態があって、これは敵の攻撃に対してまったくの無力。そこから、カプセルを1つ取るごとに1段階成長するというわけ。しかし、最高の3段階めまでになるためには、同じ色をしたカプセルしか取ってはいけない。ほかの色をしたものだと、どんなに強くなっていても、それぞれの色の1段階めまで落ちてしまうんだ。

また、自機は最高3発まで敵の攻撃に耐えるシールドを持っているぞ。これは、通常、カプセルを1つ取ることで1ゲージ補充されていくが、敵弾1つで1つ減り、ゲージがなくなるとあとは攻撃をくらうたびに、段階が1つ落ちてしまうんだ。“サイバーコア”をすばやく成長させるようにして、いったんパワーアップしたら、こまめにシールドを補充することが大切だね。

それから、カプセル以外にもアイテムが4種類出現するぞ。これは、敵を撃破していくとときどき出るやつで、いつ出るかははっきりしていないんだ。まあ、連続的には出ないから、たいして役に立たないのであせって取ることはないぞ。

フォローアイテム類

無敵



取ると、約10秒自機が白く光って、敵の攻撃に対し無敵になる。基本形のときにうれしいアイテム。

回復



どんな成長段階のときでも、シールドのゲージが1つ回復する。ただし成長はしない。

1UP



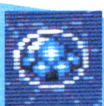
自機の残機数が1機増える。得点でも残機は増えるので、あわてて取りにいってミスしないよう注意。

消滅

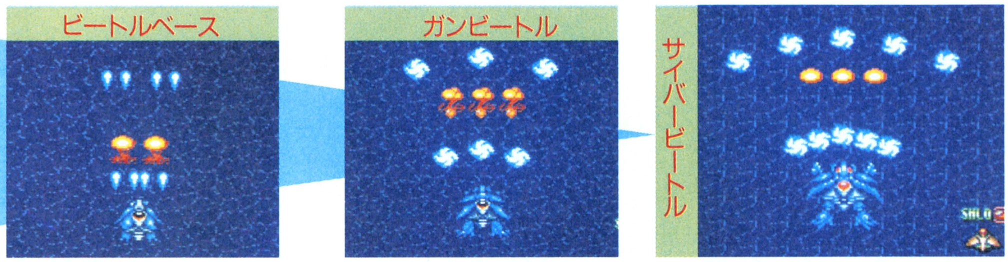


取った瞬間に、画面上の敵をすべて撃滅できる。敵が全然いないときに取ると……むなしい。

ビートルタイプ



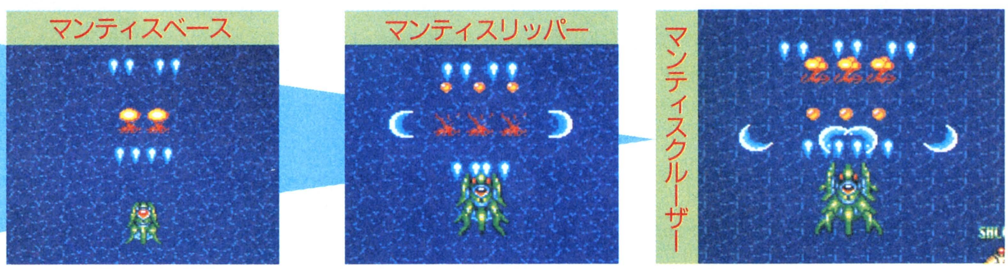
青色のカプセルで成長するタイプ。特徴は、前方への拡散攻撃。最高5方向に向かって、弾を発射することができる。しかし、デカキャラに対しては、威力の面で不安が残る。



マンティスタイプ



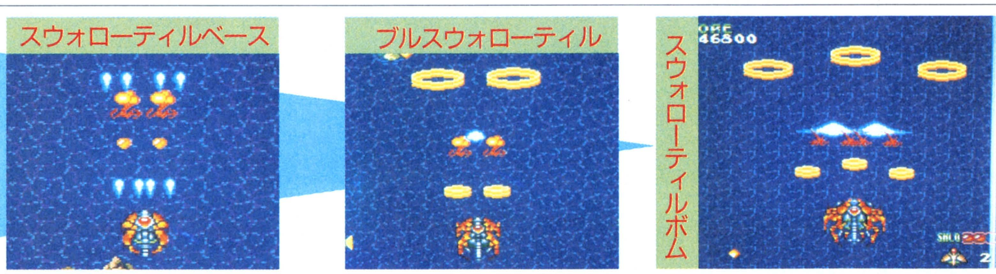
緑色のカプセルで成長するタイプ。特徴は、自機のまわりに鎌状のレーザーブーメランを旋回させること。防御力は一番だ。しかし、攻撃力は、4タイプ中で最低。



スウォローティルタイプ



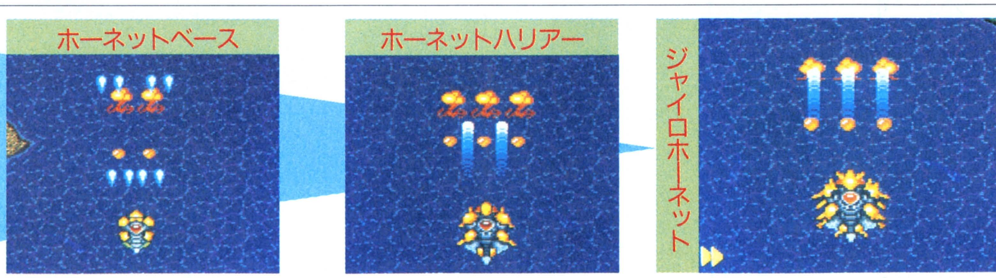
赤色のカプセルで成長するタイプ。特徴は、地上への強力な攻撃と前方への拡散攻撃。前方攻撃はちょっと威力に欠けるが、地上に対しては最強。



ホーネットタイプ



黄色のカプセルで成長するタイプ。特徴は、貫通レーザーを発射すること。攻撃の威力としては、4タイプ中最高の威力を持つ。だけど、横からの攻撃に対しては無力なのだ。



ハイパーインセクトのひしめくSTAGEを紹介！

“サイバーコア”の突き進むステージは全部で8つ。ステージは、海→地上→昆虫都市→敵本拠地、というように進んでいくんだ。

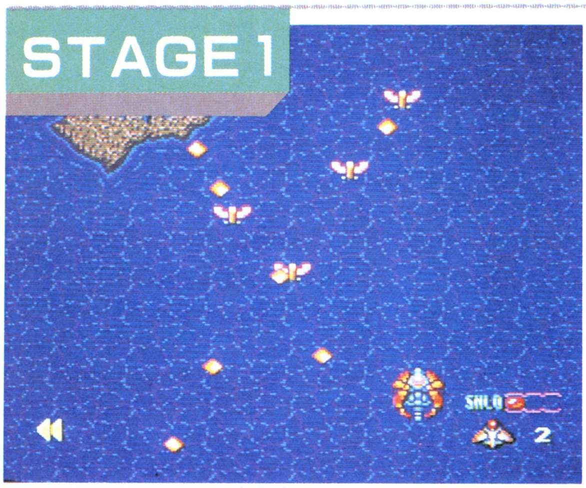
今回紹介するステージは3面まで。本拠地まで挑んでいくストーリーの中では、序盤戦ともいえる部分だね。

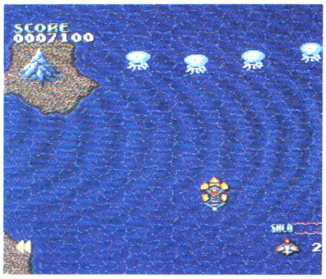
それぞれのステージでの敵の攻撃は、多少の違いはありながら、ある程度のパターンを持っているぞ。まず、ある種類の敵が出てくると、少なくとも2回は同じパターンで敵が出現するということ。それから、後方から襲ってくる敵は1種類しかいないので、そいつの出てくるところさえ覚えておけば、前方のみに集中して戦うことができるぞ。

つまりは、ある程度のパターンをつかんでおいて、バリバリ撃っていけば勝ち進むことができるというわけだ。

ステージの最後に出てくるボスキャラに関しては、地上にいるものと空中にいるもの、さらに地上にいながらも空中に、撃墜可能な物体を吐き出してくるものがいるぞ。それぞれのタイプと、動きや攻撃のしかたを早めに見極めて、慎重に戦うようにしようぜ。ハイパーインセクトを撃滅するのはキミだ!!

STAGE 1





⬅海の中からも、クラゲ(らしきもの)が空中に浮遊して襲ってくる。



⬅面が進んでいくと、しだいに険しい山岳地帯に入っていくんだ。

⬅小型の敵キャラでも、そのほとんどが編隊を組んでくるので、撃ちもらすとけっこうつらくなるぞ。

➡おっと、蝶ちょさんかな？　と思ったら、りん粉らしき弾をまき散らす毒蛾だったぞ〜っ！

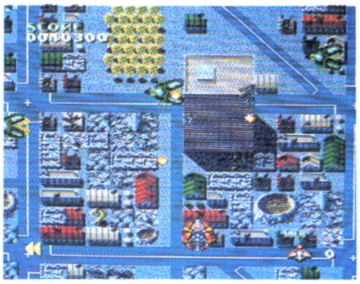


ハイパーインセクトの本拠地には、まだまだ遠いステージ1。青い海原と、緑の島々がありし日の地球を思い出させてくれるところだ。ここより、“メランジ加藤＋キマイラ＝サイバーコア”の進撃が開始されるのだ。

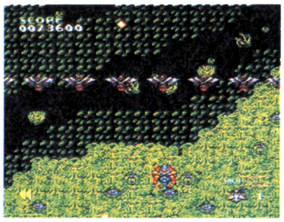
ステージが始まると、自機のいる位置の反対側から（画面の右よりなら左ということ）アイテムキャリアが出てくるので、逃さずカプセルを吐き出させよう。ここでパワーアップすると、一気に攻略が楽になるぞ。

STAGE 2

➡ステージ2は、廃墟と化した都市の上を侵攻するところ。都市の道路に沿って移動する、地上の敵などヤッカイなヤツらが登場してくるぞ。この都市には、もう人影もなく、広がりつつある砂漠や森で今にも消えてしまおうとしているのだ。



STAGE 3



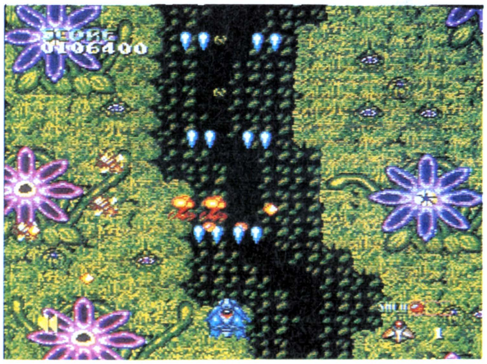
⬆出たっ！　一直線にならんで突っ込んできちゃって、どうすんだよ〜。

⬇黄色いキノコみたいなのは、なにもしないってな顔して攻撃してくる。





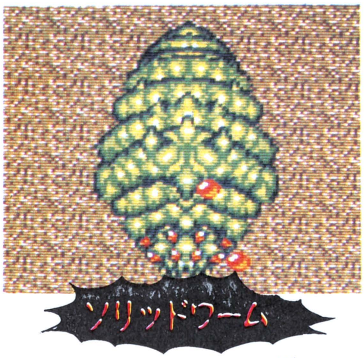
⬅写真に見えている、白い岩みたいなものは、敵が出現してくるジェネレーターのようなもの。似たようなものがこの後も出てくるけれど、大量に敵が出てくる前に叩きつぶしてしまおう。まあ、このあたりなら敵の動きも単純なので、感覚をつかむのにはちょうどいいかもしれないね。



⬅ステージ3は、豪華絢爛（？）な花だらけのところ。そろそろ、昆虫たちの攻撃も熾烈をきわめてきて、編隊を組んだ中型の連中が、もうたくさんというぐらい出てくるんだ。

また、地上にいる植物には、かなりオバケ野郎が混じっていて、弾を吐いたり、敵を生み出したりするぞ。

サイバーコアを攻撃する巨大昆虫たち

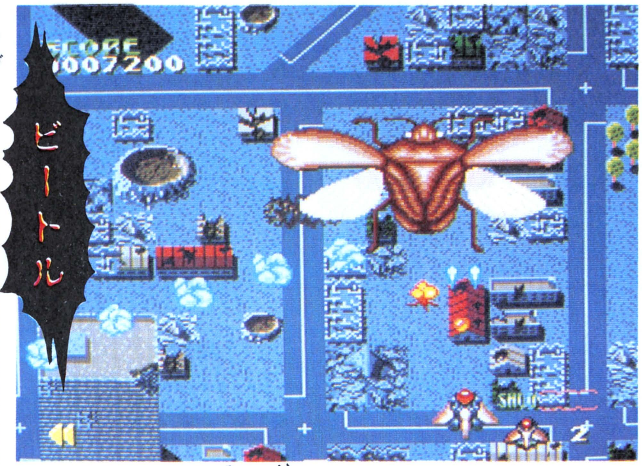


⬆ステージ1のボス。もこもこした体をしていながら、かなりすばやい動きをするヤツ。体全体当たり判定があるのでチョロイヤツだぞ。

⬇あまりたいした敵ではないんだけど、まさにタ・ガ・メといった形をしているのだ。



➡とにかく、ボスキャラ以上に迫力のあるカメムシくん。無数のガスをまき散らす。





➡タガメちゃんと同じ、単なるザコなのだけれど、色がきれいな緑色の甲虫。

⬇前半に登場する怪虫で、カメムシと双璧をなすほど強力な個性のモスキート。突き刺してくるのだ。

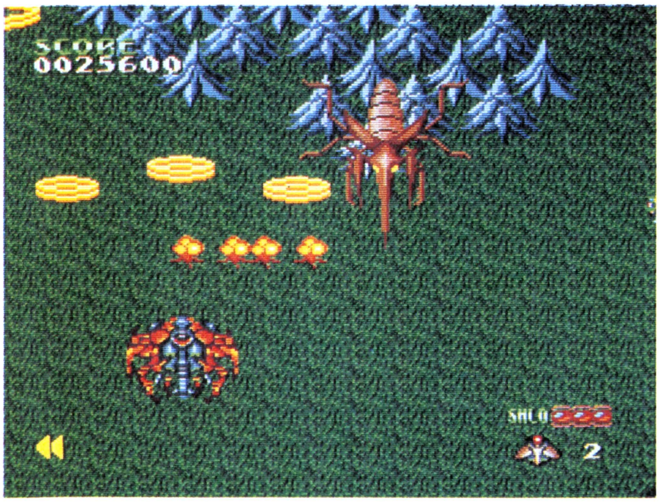
このゲームでは、キャラのデザインも見どころのひとつ。ふだん見慣れた昆虫たちが、妙に機能的に見えてカッコよいのだ。

とくに、ボスキャラとして登場するヤツはもちろんだけど、ステージ中に出てくるカナブンやカなどの迫力がバツグンだぞ。

そして、それぞれのキャラの攻撃のしかたが、現在いるヤツらの特徴をとらえた形になっていて、なかなかに面白いんだ。たとえば、ハチ型のヤツがお尻からビームを発射したり、カ型のヤツが口から突っ込んできたりというぐあい。

早くほかのヤツらも見てみたいものだね。









⬆クモのようでクモではない、へんてこな虫。しかし、すさまじい数の弾を"サイバーコア"に向かって発射してくる。

⬅ステージ2のボス。1面のイモ虫と同じく、本体は地上にいてガサゴソ動き回っているのだけど、次々に空中に子分らしきものを出してくる。手ごわい。

WRITER'S NOTE

このゲームってば、いままでのSTGのいいところがみんな詰まってる感じだね。どハデなキャラ、どハデなパワーアップ、えーいもってけどろぼう！　ってな感じの内容なわけだね。それに、本文中では触れてないけれど、難易度もそれほどきつくはないので、ちょっとSTGは……という人にもおすすめな感じなんだ。フリーコンティニューで、つづけられるしね。

では、今回の紹介の目玉ともいえる、パワーアップ形態のおすすめをズバリ！　断言してしまおう。それは、だれがなんといっても"スウォローティルタイプ"なのだ。それはなぜかというと、第1に地上攻撃が強いこと。ほかのタイプみたいに、狙いを定めなくても攻撃できるのがいいんだな。そして、連射パッドを使うという条件つきながら、前方への攻撃が広い範囲でできること。この2つのことから、ひじょうに戦いやすいというわけ。

発売が3月ということで、もうちょっと期間があるんだけど、買って損しないゲームとして期待しておいてね。　(MAKORIN)



キャラがユニークなアクションパズルが登場

BE BALL
ビー ボール



ハドソン／発売日未定
価格未定／ACT・ETC

平和の象徴“聖なる塔”を、世界征服のために奪った妖術師チューマンフー。術を封じられてしまった仙人様に代わって、リンリンとランランの知恵と勇気で、その野望を打ち砕け！

4種の玉を動かして、5つの塔を取り戻そう！

この『BE BALL』は、アクション要素いっぱいのパズルゲーム。各ラウンドにある4色のボールを、蹴ったり転がしたりしながら敵をかわして同じ色をしたプレートの上に持っていくのが目的。

全50面のステージは、10面ずつ5つの塔に分かれていて、その中はジャングルのステージだったり氷原のステージだったりする。そこでは、ステージの舞台設定に合った、動物たちがおじゃまキャラとして登場するというわけ。彼らは、ボールを凍らせてしまったり、通路を仕切る壁をブチ壊したりと、けっこうハデ。

主人公の2人、リンリンとランランはそんなステージを縦横無尽に駆けめぐって、敵に触れないようにクリアを目指していくってわけなんだ。

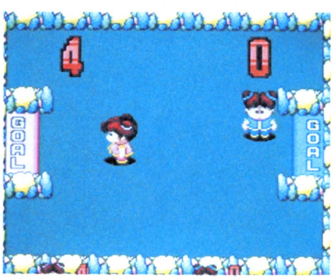
2人同時プレイができるこのゲームは、メインのゲーム以外にも、対戦ゲームのキックボールや、オリジナルの面を作って遊ぶモードもついているぞ。ひとりで遊ぶのも2人で遊ぶのも楽しいゲームだ。



⬅5つの塔は、それぞれ“石”“氷”“樹木”“水”“秘宝”の塔と呼ばれている。どれも、10の階層になっていて順番に攻略していくんだ。



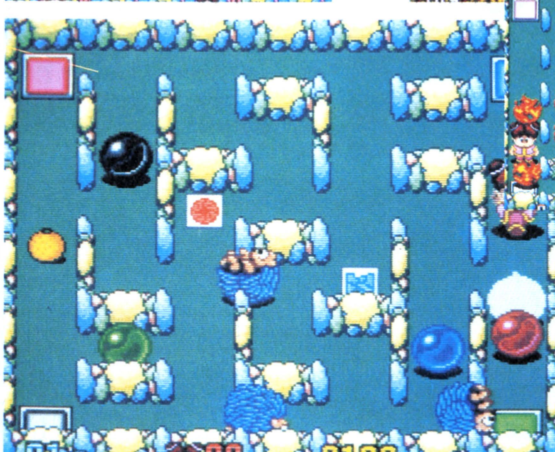
➡それぞれの塔には、3種類ずつの敵キャラがいるぞ。その中の4匹が各階で、リンリンとランランを待っているのだ。



⬅互いにボールを蹴りあって、得点を競うキックボールもあるよ。



⬅敵キャラを倒すには、ボールを蹴ってぶつけるんだ！





⬆だけど、時間内に終わらせないと、敵キャラが全部、ボールでは倒せない炎に変身して、壁をすり抜けながら襲いかかってくるぞ。

⬅蹴って転がして、ボールをどんどん動かしながら、同じ色をしたプレートの上に移動させよう。

4種類のホーリーボール

レッド



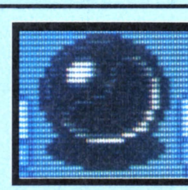
敵キャラに対して、強力な威力を発揮するボール。他のボールだと、倒すのに数発かかる敵も2発くらいで倒せるぞ。

ブルー



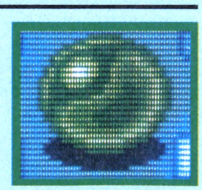
はね返る力が強いボール。蹴って壁に当てると、他のボールの5倍くらい長い間、ポンポンはね返り続けているぞ。

ブラック



通路を仕切っている壁を、壊す力が強いボール。他のボールでは、10発くらいかかるところを、なんと2発で壊してしまう。

グリーン



他のボールの特徴をすべて備えた、オールラウンドなボール。しかし、他のボールに比べて威力がないのが、玉にキズ。

リンリンとランランが挑戦するのは全50面

このゲームでは、マイキャラのみを操作するときはいいんだけど、ボールを持ったときは、ボールとキャラのどっちを中心に考えるかで全然動きが違うから注意しよう。

アイテムなどは、はじめからあったり敵を倒すと出たり、壁の中から出たりといろいろ。どれも（不幸のアイテム以外）役に立ってくれるので、うまく使いたいね。中でも重要なのは、ダイヤモンド。たくさん集めると1UPできるぞ。



⬆面クリアのごほうびはダイヤだ。それを貯めていくと、ボーナス面に行けたりするぞ。



⬅ボーナス面では残機数を増やせる。

操作方法



前進
前に進むこと。ボールを押していれば、盾にすることができるぞ。

バック
ボールを引っぱっていける。でも、後ろから敵がくるとアウトだぞ。

レフト・ライト
曲がり角では、ボールとキャラのどっちを先に入れるかよく考えよう。

Ⅰボタン
ボールにくっついた状態で、Ⅰボタンを押すとキック！　するぞ。

Ⅱボタン
ボールにくっついて、Ⅱボタンを押せばボールも一緒に動かせるよ。

アイテムは有効に！

アイテムは、ストックすることはできない。だから、触れた瞬間に効果が出るので、攻撃用の物などはタイミングを間違えないように。

経典

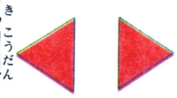
画面上に見えないプレートを出現させる。

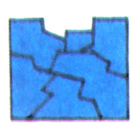
お守り

1回だけ、敵にさわっても平気になる。何個も取れる。

カラーチェンジ

プレートと同じ色に、すべてのボールをチェンジ。

気功弾

プレートの矢印方向に、敵と壁を壊す気を放つ。

地震

すべての壁に、黒ボール1発分のダメージを与える。

不幸のアイテム

ひびが入ったすべての壁を元の状態に戻してしまう。

火炎

画面上の敵キャラをすべて消滅させる。

ラーメン

一定時間の間、敵の注意をラーメンに集中させる。

フルーツ

ミカンのほかに、イチゴとメロンあり。得点アップ。

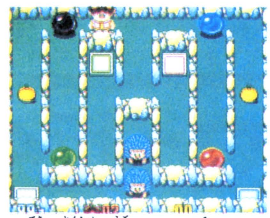
ストッパー

敵全部の動きのみを、一定時間ストップさせる。

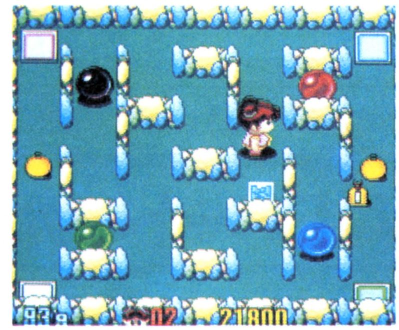
ダイヤ

ラウンド中にも出現する。1個の物と20個の物がある。

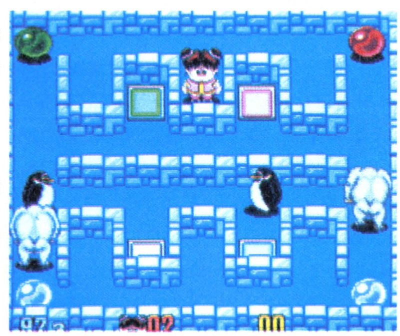




⬆敵の特徴や動きをよく見よう。

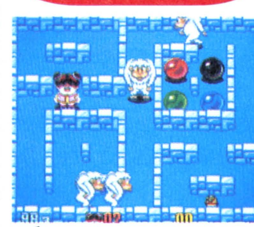


⬅よく考えれば、簡単にクリアできるぞ。



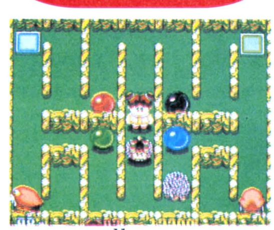
➡下の白いボールは、凍って動かないのだ。



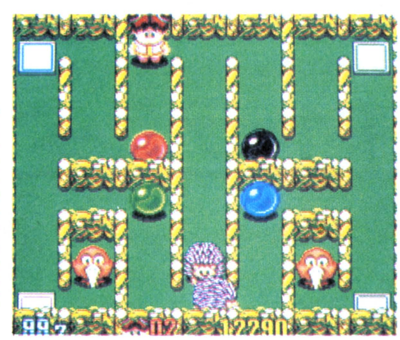


⬆手ごわいユキオトコがいっぱい。





⬆おわっ！　転がってくるなよ～。



⬅ボールを置くと、はさまれる危険が…。

WRITER'S NOTE

うーみゅ、これはハマれるゲームだぜ。敵キャラの動きを見切っているような気になっても、ついついタイミングを間違えて、死んでしまったときなんかなんとしてでもクリアしてやりたくなるもんね。

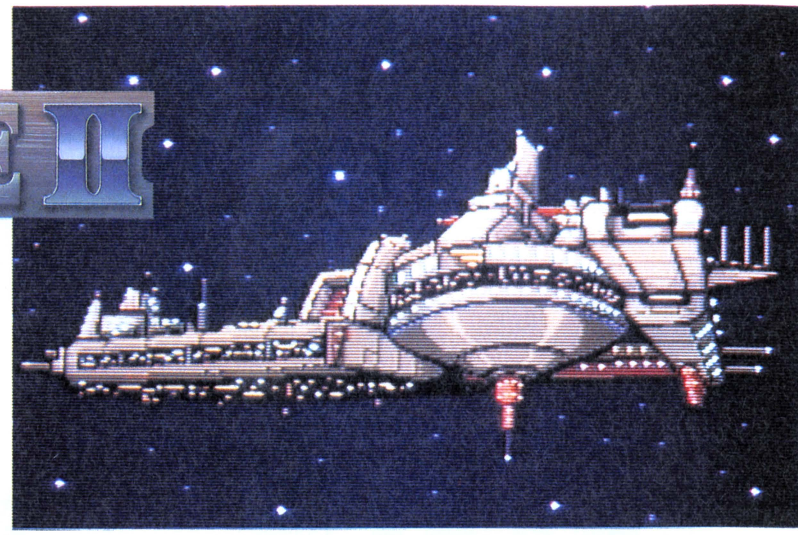
一番気に入ってしまったのは、リンリン、ランランにあらず、敵キャラのユキオトコなのだ。ボールを凍らせるってのはだいっ嫌いだけど姿形が自分と似てるせいか、妙に愛着がわいてしまう私であった。（ハスター誠）

NEWSoft TIMES

精鋭部隊再び出撃！

FINAL ZONE II

ファイナルゾーンII



今から数年前、パソコン業界をにぎわせた『ファイナルゾーン』がPCエンジンで登場するぞ。元のゲームはフォーメーションを組んで敵をバシバシ撃ち倒していく、痛快シューティングゲームだったが、はたして今回の設定はどうなるのか？　移植後の内容はどうなのか？　これらの謎がこの記事で解明だ!?

日本テレネット／3月発売予定／価格未定／STG

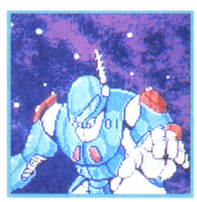
ハワード・ボウイ行くところ、戦いあり！



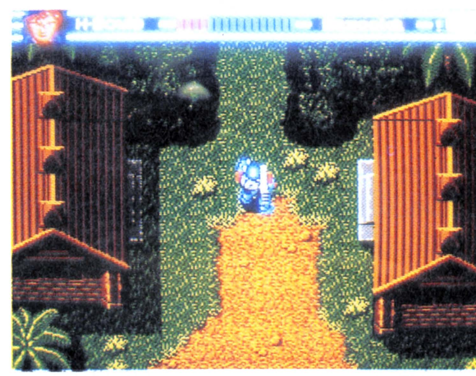
「連邦陸軍大佐のハワード・ボウイに反乱軍鎮圧の指令がくだった。大佐率いるTOP(トップ)部隊は現地におもむいたが、そのTOP部隊が待機している軍事衛星“ワルキューレ”が何者かの手によって爆破されてしまった。爆発の直前、運よくボウイ大佐ほか数名が脱出に成功したが、突然のできごとだったので、全員チリヂリになってしまった。それでもボウイ大佐は任務遂行のため、目標地点に降り立ち、仲間を捜しつつ反乱軍の占拠する巨大兵器に近づいてゆく。

そのボウイ大佐の前に立ちはだかる反乱軍。かれらの真の目的は何なのか!?　ボウイ大佐はこのピンチを切り抜けられるのか!?」

こんな出だしで始まる『ファイナルゾーンII』。パソコンを持っている人ならこの名前を一度は聞いたことがあると思う。それだけ有名なゲームの第2弾がCDロムで遊べちゃうんだから、ユーザーにはまたまた待ちどおしい日々が続くだろう。絶対期待の1本だぜ!!



⬅このパワードスーツがメインメカなのだ！



⬆敵の領域内を走り抜ける主人公。まわりからは敵が容赦なく弾を撃ってくるぞ。こちらも気合でよけねば！

キャラによって武器が変わるのが特徴！

このゲームの特徴として、それぞれのキャラで武器が違うことがある。ゲームのストーリーとして、3面までは登場キャラが決定しているけれど、そのあとは集結したキャラの中から好きなキャラで戦かえるので、早めに特性をつかんでおくことが勝利のポイント。

特性の違いがはっきり出るのは、移動のスピードや、ランチャー類・バルカン類の攻撃力と射程。これは、各ステージでの戦い方や、ボスキャラなどへの対し方に大きく関係してくるぞ。

うまくTOP部隊を使い分けながら、戦場で生き残っていこうぜ！

武器リスト

出てくるキャラクターにはそれぞれ独自のパワードスーツ(NAP)が与えられている。NAPの違いで、歩行スピードや装備できる武器が変わってくるので特徴は早めにつかもう。

アイザック・ヴェルダー



火力よりも機動力を重視した構造になっている。デザインが派手なのでひと目見ただけでわかるだろう。

ハワード・ボウイ



非常にバランスのとれたNAPであらゆる場面に適応する。そのぶん秀でた部分も少ない。

ランディ・ハンセン



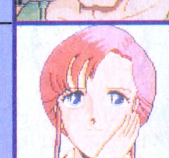
ヴェルダーの機体とは逆に、火力をアップさせたぶん移動スピードが落ちている。使いこなせば楽しい!?

ハンナ・フランクス



ボウイ機とほぼ同等の戦力を持つが、火器が多少パワーアップしている。なかなか使えるNAPである。

リン・モモコ



装甲も薄く、火器も弱いのでどちらかというと戦いには向いていない。狙撃や偵察が主な任務と思われる。

迫力の画面構成、キミはくぐり抜けられるか!?

STAGE 1　戦場：ジャングル、ポイントマン：ハワード・ボウイ

まずは手始め！　ということでまっ先に飛び出していくボウイ大佐。未開のジャングルをところせましとかけめぐり、次々と敵を撃ち倒していくさまは、なかなか爽快なものがある。パソコン版でもこういう爽快さがウリだったのだが、今回もそのノリがしっかり受け継がれているということは、テレネットファンからすれば、うれしさこの上ないといったところか。

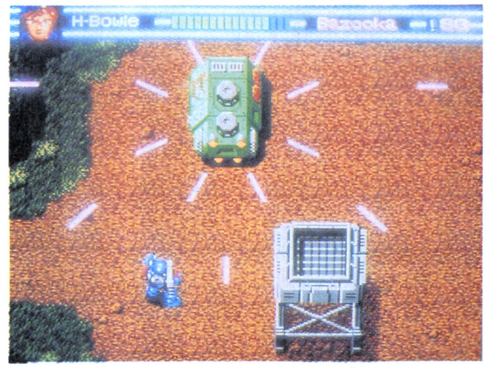


⬆このゲームではまわりを囲まれるのがいちばんやっかい。逃げ道を作れ！

限りなく出てくる敵をビシバシ撃ち倒しながら進んでいくと、敵の兵舎らしきものが出てくる。このあたりは敵がより一層多く出てくるので、四方八方に弾を撃ちまくりながら切り抜けよう。また、親玉の戦車は、弾こそ多く出すが見切りやすいぞ。



⬆兵舎が見えてきた。ここまできたらもう後戻りできないぞ。



⬆この面のボスはご覧のように弾を8方向に出してくる戦車。あまり近づくとよけにくくなるので、遠くから攻撃だ。

STAGE 2　戦場：平原、ポイントマン：ハンナ・フランクス

2面はハンナ・フランクスの赤いNAPが主役。ボウイのNAPより火力が上がっているが、敵もそのぶん数多く出てくるので喜んでばかりもいられない。でも、1面の終わりに見たビジュアルシーンが（さすがCDロムだけあって結構感動モノなのだ）、やる気をメチャメチャ高めている（と思う）ので、次のビジュアルシーンを見るためにもこんなところでキミはへこたれていられないのだ。さて、この面の中ボスは1面で出てきた親玉みたいなやつ。弾を8方向に吐き出してくるぞ。次の大ボスは今までのボスよりも大きいのだが、あわてず着実にダメージを与えていこう。ただひとつ、誘導型のミサイルには注意だ！



⬆今度は赤いNAPが出撃。搭乗者は〝ハンナ・フランクス〟だ。



⬆中ボスでもうこれだもの。これから先はどうなるか……。



⬆おおっとおぉ！　こいつは大きい!!　一瞬迫力負けしそうな雰囲気だが、攻略法は1面とあまり変わらない。

STAGE 3　戦場：空中、ポイントマン：アイザック・ヴェルダー

今度の面は一転して空中でのバトルだ。やっぱり同じような面ばかりやっていても変わりばえがなくてイマイチ飽きがくる、ということがこれまでチラホラ見受けられたのだが、このゲームではそういったことが見事に改善されている。ここでヘリコプターに乗り込むのは、キザな金髪野郎のイメージが強いアイザック・ヴェルダーだ。



⬅3面はヘリで空中戦。1本で何度もオイシイ。

空中戦なので、出てくる敵もヘリコプターが主体。地上戦とはまたひとあじ違った雰囲気が楽しめるだろう。



⬅しばらくすると空母も登場。敵の攻撃も止まることを知らない。

WRITER'S NOTE

バリバリシューティングファンにとっては、かなり期待の1本だと思う。また、個人的にはパソコン版の『F.Z』と設定が続いている部分が気に入っていて、設定資料を見たときあの〝リン・モモコ〟が入っていたのには感動の涙を流したものだ(こらこら)。また、日本テレネットのCDロムシリーズは、毎回アニメーションのレベルが高いので期待しているのだが、今回も満足のいくデキになっている。　(YASM)

㊣PCエンジン SOFT HIT CHART

年末商戦の前にもかかわらず、新作がコンスタントに売れている。話題の麻雀ゲームの登場で、ますます目の離せないチャートなのだ。

11月30日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊣PCエンジン編集部が独自に作成したものです。

1 ニュートピア

前回 —↑

ハドソン

5,800円

11月17日発売

925点



『ゼルダ』に似ているのはたしかだけど、要は面白いかどうか。その点では十分合格なのは、売り上げが証明してるね。

2 ドラえもん迷宮大作戦

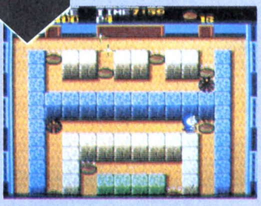
前回 1↓

ハドソン

4,900円

10月31日発売

708点



新発売のシャトルと一緒に売れるソフトはやはりこれ。低年齢層に的を絞ったソフトだけど、大人も楽しめる。

3 麻雀学園 東間宗四郎登場

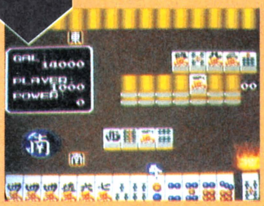
前回 —↑

フェイス

7,980円

11月24日発売

635点



学園モードをプレイすると、ゲーセンの麻雀ゲームをやってるような気がする。とにかく画期的なぬぎ麻雀だ。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格	発売日
4 ↑	—	422	大地くんクライシス	サリオ	6,400円	11月10日
5 ↓	2	212	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン	5,800円	9月15日
6	9	180	鏡の国のレジェンド(CDロム)	ビクター音産	6,750円	10月27日
7 ↑	—	134	ぎゅわんぶらあ自己中心派(CDロム)	ハドソン	5,800円	11月24日
8 ↓	3	127	ファイナルラップツイン	ナムコ	6,200円	7月7日
9 ↓	4	118	デジタルチャンプ	ナグザット	5,800円	10月13日
10 ↑	—	92	バリバリ伝説	タイトー	6,600円	11月29日

売り切れ情報

今月は、1位の『ニュートピア』と3位の『麻雀学園』(写真)の売り切れが多いようだ。とくに後者は、初回分にだけ限定ビデオがついているというのもあるようだ。どちらも量販店にはもうないぞ。



順当に『ニュートピア』

発売直前に、前人気が最高潮に達していた『ニュートピア』が、予想通りに1位の座を手にした。オリジナリティーの点はともかく、楽しめるという点ではこのところのハドソンのゲームのラインアップは強力だ。PCエンジンの中心ソフトメーカーとしての意気込みが伝わってくる。他のメーカーもがんばってほしい。

期待の新作は、あい変わらず変動が激しいが、ナムコの2作の人気が根強い。

期待の新作 BEST6

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名
1 ↑	4	648	源平討魔伝	ナムコ
2	1	407	ダライアス(CD・カード)	NECアベニュー
3	3	252	スプラッターハウス	ナムコ
4 ↑	6	193	スーパー大戦略(CDロム)	マイクロキャビン
5	5	173	桃太郎伝説II	ハドソン
6 ↑	—	159	大魔界村 (SG)	NECアベニュー

4位 スーパー大戦略



↑CDロムということで、より多くのシナリオが楽しめそうだ。

●調査協力店　キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

さまよえる白銀宮
プラチナムパレス

ファンタジー MAIL RPG

第2回
白銀宮の探索

奥深いユルセルーム世界の謎を1つひとつ解きほぐしていこう。行動は単純にして明解。たった6つの空欄を埋めるだけ。カンタン、カンタン。



左のハガキを使って応募しよう！

ゲームデザイン／遊演体

シナリオ／小泉雅也

イラスト／中村博文

第2回 白銀宮の探索

白銀宮の中に突入
はたして白銀宮で待ちうけるものは!?

第1章
銀の方位

「起きろ、オファト。起きるんだ」

ギヌルオンはのんきな顔で眠りこけているオファトを軽く小突いた。あまりこたえなかったのか、うめきながら寝返りをうとうとしている。しかたなく両肩をゆさぶると、ようやく目をこすりながら身を起こした。

「兄き、なんすかぁ、まだ暗いじゃないですかぁ」

「白銀宮に入る」

「へっ!?」

オファトは突如として両目を見開いて、完全に目を覚ましたようだ。

「方位は"銀"。アスマ・インジークが〈夜の出口〉と呼んでいる方位だ。今が動きどきだ。行くぞ」

ギヌルオンが立ち上がった。オファトもあわてて立ち上がる。あたりの荷物を手早くまとめ、夜の道を白銀宮めざして出発した。昼なら1時間かからない道のりだが、月が出ているとはいえこの暗さでは、そう簡単には事は運ばないだろう。

歩きながらオファトは今までずっと気になっていたことをギヌルオンにたずねてみた。

「正しい方位というのはどうしたらわかるんですか」

「白銀宮の情報をあちこちに振りまいて、多くの関心をあおった。そうすれば少なくないものたちが、それぞれの時期、さまざまな方位から白銀宮に入ろうとする。早すぎれば的確な方位を読むことはできない。遅すぎれば白銀宮は消えてしまうかもしれないし、敵方に先手を奪われてしまうかもしれない」

「敵方?」

「ラミアン・ラーとかいったな。別に恨みがあるわけでもないが、黒のデュール神への信仰を公言してはばからない女魔法使いだ。おそらく邪魔だてしてくるだろう。できるなら先手を取りたい。とはいえオファト、先手をあせって早まってはだめだ。早すぎる失敗はおうおうにして手遅れよりもたちが悪い」

「どうしたら、その早すぎもせず遅すぎもしない時期を見分けられますか」

オファトは慎重にことばを選びながらたずねた。ここのところがいちばん重要なことに思えた。ところがギヌルオンは彼のほうをちらりとふり向いて、いかにも楽しそうな笑顔を見せ、きっぱりと言った。



「今こそ、と感じた瞬間、それが早すぎも遅すぎもしない瞬間だ」

「でも、それじゃあんまり……」

「条件はある。時機を判断しようとするときにあせっていないこと、あきらめていないこと、後悔していないこと、自分を信頼していること、それから何より重要なのは、これから取り組もうとしているのが自分自身にとって本当に意味あるものだということ。この5つの条件を満たしていれば、今こそ、という感覚は正しい」

オファトはギヌルオンの答えに少しばかりとまどっていたが、とりあえず今は師匠のことばとして覚えておこうと、心のなかでギヌルオンのせりふを反復していた。そんなオファトの様子をギヌルオンはやさしげな眼差しで見守っていた。

第2章
探索者たち

白銀宮は銀色の月の光をあびて、夜の暗さのなかでほのかに白く見えた。もちろん月明かりだけでは白銀の輝きには遠くおよばない。

侵入はあまりにあっけなかった。ギヌルオンは少しのためらいもなく近づいていき、南向きの壁にしつらえられた木製の扉の前に立った。

「こんなところに扉ありましたっけ?」

「なかったな」

ギヌルオンは短く答えて、それ以上の説明を加える気はないようだった。扉の高さは3mほど。かなり分厚そうだが、押し開けられないことはなさそうだった。ギヌルオンはその扉を、あたかも酒場に入るときのようにな



んの緊張も見せずに押した。

中は外の夜の闇より月や星がないぶんだけ真の闇に近かった。

「暗いな」

ギヌルオンはどこか不満げにつぶやいて、小さな魔法の明かりをつくると、ふだんと少しも変わらない様子で白銀宮に足を踏み入れた。石積みがむき出しの殺風景な通廊が奥へとつづいている。

オファトは黙ってあとに従った。数歩すすむと通廊が左に折れているのがわかった。ふとギヌルオンが立ち止まって、足もとを見るようにうながした。中型のコウモリに似た生きものが切り裂かれて死んでいる。殺されてまだ2日とたってはいないだろう。

「アカリモチだな。この白銀宮をつくった何者かは、この生きものの習性を利用して白銀宮全域にわたる明かりを確保していたんだろう。どうやら生きものとみれば手あたりしだいに殺しまくる不届きものが入り込んだらしい」

「ラミアン・ラーですか」

「ちがうな。こんな無駄なことはするまい」

ギヌルオンが天井のほうを指した。壁の上のほうに小さな棚のような張り出しがあり、なにかのつる草が植えてある。

「ホタル草だ。アカリモチはヒカリカブトの幼虫をホタル草にはこぶ習性がある」

さらに奥へと通廊を進む。先ほどの曲がり角を左に折れて、数歩進んだとき、背後からおだやかな声で呼びかけられた。

「フォート・ギヌルオンですね」

ふりかえると2人の妖精が立っていた。

「あなたの呼びかけに応えて白銀宮を目指したものです。わたしはアルダ」

「わたしはファ・ミランと申します」

オファトははじめて出会う妖精の美しさに心を奪われそうになった。それをとどまったのは奇妙な事実に気づいたからだった。通廊が妖精たちの背後へまっすぐ延びている。

「さっき角を曲がったばかりなのに……」

「そうです、白銀宮内部に不変の道は存在しないようです。地図をつくろうという試みは徒労でしょう」とファが答えた。

「なるほど。イーヴォ神の御心、永続と調和に反する存在なわけだ」

「ギヌルオン、あなたは白銀宮をどうなさるおつもりなのですか」とアルダがたずねた。

「正体を明らかにし、調和のためにユルセルーム世界から排除する術を求めます」

「わかりました。協力できることがあれば、いずれまたお会いすることもあるでしょう」

「では、わたしたちは左へ参ります」

妖精のことばに促されてふり向くと、先ほどはまっすぐだったはずの通廊が左右に分かれるT字路になっていた。

「それでは右に行きましょう」

とギヌルオンが応えた。妖精たちと別れて数歩進んでふりかえってみると、やはりT字路は消え、まっすぐな通廊になっていた。オファトは不安になってたずねた。

「ど、どうやってここから出るんすか」

ギヌルオンが楽しそうにふり向いた。

「なんだ、怖いのか」

「や、そういうわけじゃ……」

「心配するな。邪魔になれば白銀宮のほうから放り出してくれる。おれたちはよそ者だ」

そのとき、背後で女の悲鳴が聞こえた。あまりに突然でオファトは縮みあがってしまった。いっぽう、ギヌルオンは一瞬にして身をひるがえし駆け出していた。

「あ、兄きぃ〜」と、なさけない叫び声をあげてオファトがあとを追う。

なぜか通廊は左に曲がっていたので、急いで曲がった……ガシャンと金物がぶつかる音がして何かにぶち当たった。

「さがってろ！」

聞きなれない低い声がして、誰かの腕がはげしく叩きつけられた。オファトはよろけて尻もちをつく。

状況が見えた。巨大なタコのような怪物が通廊をいっぱいに塞いでいる。触手は……8本どころか、20本くらいありそうだった。そのうちの数本が人を捕らえている。若い女だ。ギヌルオンが戦棒（ワイエリノク）で怪物の動きを牽制している。さっきオファトがぶつかったのは長身の人間の戦士だった。体勢をととのえなおすと、長剣をかまえて怪物に切りかかった。

戦士が出て、ギヌルオンは半歩ひく。戦棒を構えたまま、落ち着いた口調ながら不思議なくらいよく通る声で呼びかけた。

「セーラ、落ち着け。きみならできる。鎖をとくイメージを、やつに」

鎖をとくイメージ——オファトの心もギヌルオンのことばに応じていた。鎖がとけて体



が軽くなる感じ。体が浮き上がるような……。

「やった！　ガイル、さがれ」

オファトは自分でも信じられない勢いで飛び出した。ギヌルオンや戦士のわきをすりぬけて、触手を逃れてこちらに這ってくるセーラを助けおこした。ギヌルオンが２、３歩飛び出して、オファトたちを背後からかばうようにした。次の瞬間、落雷の直撃のような閃光が視界を満たした。

しばらく残光で何も見えなかったが、肉の焦げるにおいがただよってくるのはわかった。怪物が身じろぎする気配はまったくない。完全に息の根をとめたようだ。

「けがはないか」

ギヌルオンが誰にともなく言った。

「ええ、大丈夫です。どなたか存じませんが、ありがとうございます」

セーラ・カムランがオファトのほうにも視線を向けながら礼を言った。オファトは露骨に照れて、そっぽを向く。

「こんなところに来るようにしむけた張本人だからね。責任はある。わたしはフォート・ギヌルオンだ」

「そうか、おまえか、あんな情報をばらまいて人をあおったのは」

ガイル・チャビンが１歩進みでた。ギヌルオンがいつものような笑顔を見せる。

「きみのような勇敢な戦士が話にのってくれてうれしいよ」

「しかしなんで、おれたちの名まえを知ってるんだ」

「常識さ」

そう答えてギヌルオンは笑った。「それにしても、あんな生きものは見たことがない。タコのようだが、ここは陸上だ。触手は18本で頭のうしろ半分は鱗におおわれている。目は３つあるな」

ギヌルオンは怪物の死骸に近づこうとする足を止めた。オファトもはっきりと何かを感じた。セーラもガイルも何かを感じているようだ。きょろきょろと周囲を見回している。

「来るぞ。気をつけろ！」ギヌルオンが叫んだ。

第３章

遭遇

太陽を直視したかのような強烈な金色の輝きがせまっている——オファトはそう感じた。真っ赤な正方形の枠が金の輝きに呑みこまれる——その同じイメージが何度もオファトの心のなかで繰りかえされた。繰りかえされるたびにじょじょに圧迫感が強まる。

「右だ！」

ギヌルオンの叫びが終わるか終わらないかのうちに、火山の噴火のような轟音が体にぶつかってきた。みな、顔や頭をかばうように身をかがめる。ただひとりギヌルオンをのぞいて。つづいて何が起こるのかと身構えたガイルは、逆に異様なほどの静寂がおとずれたことに驚いた。顔をあげると、ギヌルオンが先ほどの姿勢から微動だにせずすっくと立ちつくしているのが見えた。

石造りの壁が握りこぶしほどの小片に砕け、周囲にはげしく飛び散っている。だが、目に見えない大きな盾がギヌルオンの前で防壁になっているかのようで、石つぶては飛んでこない。石ばかりか音までも伝わっていない。

石つぶてがおさまると、壁には人が楽々通れるほどの穴が開いていた。その向こうに人影がある。

「何者か」男の声のようなのだが、妙にやわらかい声で誰何してきた。

「それはこっちのせりふじゃないかな」

ギヌルオンが切り返した。

「破撃のあおりを受けてかすり傷ひとつないとは、ただものではない」と言いながら、声の主が姿を見せた。冷たい美しさを身にまとった妖精である。

「バルムス、さがれ」

若い女の声がした。「おまえに感謝しなくてはな、フォート・ギヌルオン」

女が姿を現した。いつ何に襲われるかわからないこのような場所で、まったく似つかわしくない高価そうな薄物をまとっている。

「ラミアン・ラーか」

ギヌルオンはにやりと笑った。彼女も不敵な笑みを返す。

「おまえのおかげで白銀宮を手に入れる術がわかった」

「手に入れる？　この得体の知れない白銀宮を自分のものできるというのか」

「得体など知れなくていい。白銀宮はこのようなもの、ユルセルームにはあるべくもない存在。それだけで十分だ。デュールは必ずやお喜びになるだろう」

「で、どうするんだ、ラミアン・ラー。どうしたらこの白銀宮をデュールに差し出せるというんだ」

ラミアンは答えなかった。表情は平静に見えるが、先ほどまでの笑みはない。

「あの程度の未熟な魔法しか使えないのではな、ラー。あれは激しいだけだ。一見派手な魔法だが、けっして魔法として高度なわけではない。おまえだけでは白銀宮の中にも入れなかったんだろう」

「小賢しいことを！　それほど言うのなら、おまえの賢さをわたしに示してみろ！」

「なるほど……」

ギヌルオンの表情が楽しげな笑顔になった。しかしラミアンの挑戦に応える余裕はなかった。それに最初に気づいたのはセーラ・カムランだった。

「龍が！　龍がせまってきます」

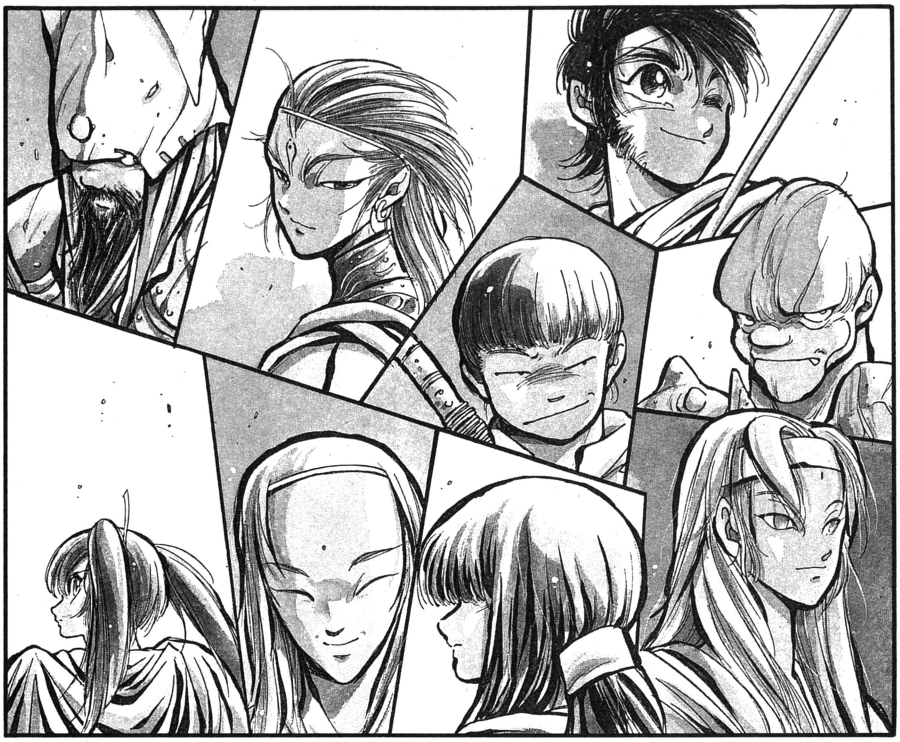
こんどはオファトにもはっきりとわかった。下のほうから強い力が近づいてきていた。



「これは。まさか！」
「兄き、どうしたんです！」
　オファトもギヌルオンにつられて大声で叫んでいた。オファトの脳裏に、ほんの一瞬だけのぞいたギヌルオンのとまどいの表情が強烈に焼きついた。いまだかつてギヌルオンのそんな表情は見たことがなかった。
「ラーさま、真下です！」
　バルムス・マイヤーの落ち着いた警告の声が響く。そして、轟音……。

第4章
白銀宮の消失

「兄き、大丈夫すか」
　オファトが自分の体をさすりながら身を起こして、そばにすわり込んでいるギヌルオンに声をかけた。
「ああ。不覚をとったな」
　ギヌルオンがふだんの口調で答えた。表情をうかがうと、まったくいつもと変わらない。むしろ少しばかり楽しげでもある。
　周囲は奇妙なことに、壁などの石が砕けたらしい破片はころがっているのだが、どこにも壊れた形跡はない。2人をのぞいて誰の姿も見えず、ラミアンが魔法であけた穴もなかった。どこか別の場所に飛ばされてしまったようだ。
「さっきのは何なんですか」
「確かめる間もなかった。わからないな。セーラは龍のイメージを捉えていたようだが。まっ、オファト、今回はけっこうがんばったってところでほめてやろう」
　ギヌルオンはにやにや笑いながら立ち上がって、「帰りどきだ。道案内が来る」
　男が2人、通廊を歩いてきた。ひとりはマックスウェル、ひとりはバーソロミューと名乗った。なんともご苦労なことに、彼らは白銀宮に入って以来、行き着けるいちばん奥を目指して、もう5日も歩きつづけているのだという——「地図は書けなくても、いきつける限界はあるはずだ」と信じて。もちろんそんな限界はなかった。
　ギヌルオンたちが合流して1時間ほど歩いたところ、木の扉が見えてきて、白銀宮の外へと通じていた。
　ギヌルオンたちが外に出てから数時間後、白銀宮は忽然とあとかたもなく消失した。



　ラミアン・ラーは、白銀宮の中では道が変わってしまい、進むべき方向がはっきり決められないことにいらだった。壁を破壊して自分の道をつくって進んだのだが、下方からの力の襲来の直後、あっさりと外に追い出されてしまった。バルムス・マイヤーとは襲来ではぐれていた。ひとり、黒ツグミに姿を変えて自分の屋敷まで戻った。
　ひと晩十分休んだはずなのに疲れが残っている。
「エルマ、エルマ！」声がいかにも不機嫌だ。エルマは大急ぎで駆けつけた。
「薬湯を」
「はい。すぐにお持ちいたします」
　いつもよりいっそう気を遣っていれた薬湯をラミアンのもとに運んでいった。彼女はひと口飲んでから、こうたずねた。
「エルマ、白銀宮のことは聞かないのか」
　真意をはかりかねる質問にはどう答えていいのか困ってしまう。それでも急いで答えを組み立てなければならない。
「ラーさまにあらためて首尾をうかがう必要はございません。ラーさまはいつも……」
「ばかな」
　ラミアンのことばにエルマは心臓が止まるほど驚いた。けれども何も起こらなかった。口調には怒りも厳しさもなく、まったく平静だった。しばらく間をおいて、
「あそこでは何も思うようにならない。おまけにフォート・ギヌルオンには侮られる」
　エルマは何も答えずに、黙って控えつづけている。
「ラーさま」
　部屋の外から声がかかった。
「なんだ」
「白銀宮が消失したとのことです」
「そうか。いずれまた現れる。探し方はやつが教えてくれた。多すぎもせず少なすぎもしない方位に現れる」
　ラミアンはゆっくりと薬湯を飲み干した。
「そうだ、エルマ。次、白銀宮に入るときはわたしの供をつとめろ」
　エルマは予想もしなかった主人のことばにどう返答していいのかわからなかった。
「わたくしが……ですか？」
「そうだ」
「わたくしでお役に立つのでしょうか……」
「いっしょに来ればいいのだ」
　ラミアンは空いた杯を差し出した。「もうさがってよい」
　エルマは杯を受けとって、主人の居間を下がった。とはいえ主人の真意はまるでわからなかった。

　フォート・ギヌルオンもまた、次の白銀宮出現を、オファトをからかいながら、のんびりと待ちかまえているのだった。

（つづく）

参加のしかた

みなさんの応援のおかげで、読者参加メイルRPG『さまよえる白銀宮』も第2回。

第1回に参加してくれたみなさんは、もう参加のしかた、わかってますよね。それではこれから『さまよえる白銀宮』に参加したいという読者のみなさんのために参加の要領を説明しましょう。ルールはちょっと複雑に感じるかもしれませんが、実際に参加ハガキに記入してみてください。参加のしかたはとってもかんたんです。

『さまよえる白銀宮』に参加するには、はるかなる幻想の異世界「ユルセルーム」に突入して、あなたの分身となって活躍するキャラクターをつくらなければなりません。といっても種族と名まえを決めるだけです。

種族は64ページの表にある6つのなかから選んでください。選ぶときの注意は、ユルセルームにたくさん住んでいる種族ほど、分身として選ばれやすいということです。

つまり、あなたが「半妖精」になりたいと思って選んでも、ユルセルームにいる半妖精の数は非常に少ないので、あなたのキャラクターがあなたの分身として採用される可能性は低くなってしまうのです。一方、「人間」を選べば、住んでいる数が多いので、採用される可能性は高くなります（それでも100%というわけではありません）。

種族を選ぶにあたってもう1つ重要なことは、自分のキャラクターを「戦士」として成長させるのか、「魔法使い」として成長させるのか、ということです。戦士にしたければ体力面を、魔法使いならば精神面を重視すればいいでしょう（妖精だけは最初からレベル1の魔法使いです）。

次にキャラクターの名まえですが、カタカナで9文字以内、名まえの区切りの「・」も1文字に数えてあれば、どのようなものでもかまいません。でも、シナリオの雰囲気によく合った名まえで、ほかのマンガや小説などから借りてくる名まえはやめようね。

キャラクターとして決めなければいけないのは、種族と名まえだけ。あとはキャラクターの行動の方針や内容に関係した選択肢になります。

「種族」の次は「サイド」です。これはキャラクターが、調和を重んじる白のイーヴォ派の「フォート・ギヌルオン」側につくか、それとも変革を重んじる黒のデュール派の「ラミアン・ラー」側につくかです。ストーリーをよく読んで、好きなほうに決めてください。この選択肢には人数制限のようなものはありません。

次は「方位」です。この方位については、今回、ストーリーのなかで説明してありますが、その内容はゲームには関係ありません。ようするに、選んだ人数の多い順に「方位」に順位をつけて、第4位にあたる方位を選んだキャラクターが「白銀宮」の中に入れるということです。

前もって準備された正解があるわけではありませんが、みなさんの選び具合によって、「方位」に1つの正解が決まることになります。「種族」のふるいをくぐりぬけ、正解の「方位」を選ぶことのできたキャラクターだけが、「白銀宮」の中に入れて、いよいよ行動がとれるようになります。

さて、選べる行動は「今月の行動の選択肢」に書かれている1番から9番までです。

行動を選ぶにあたっては、まずその行動がキャラクターのサイドにふさわしいかどうかを注意してください。行動の内容がサイドと合わなければ、行動に成功しても経験点を得られず、キャラクターは成長できません。

もう1つのポイントは、キャラクターを「戦士」として成長させるか、「魔法使い」として成長させるか、です。戦士に成長させたいなら体力型の行動を、魔法使いなら精神型の行動を選んでください。

体力型と精神型の行動は同時に選んでもかまいません。経験点が体力と精神力に分散されて成長は遅れるのですが、戦士であると同時に魔法使いとしても経験をつめば、「ヒーロー」の称号や、最上級の「ロード」の称号が得られます。

行動は3つまで選べますが、特定の行動に、特にエネルギーを注ぎたい場合は、同じ行動選択肢の番号を2つ、あるいは3つ記入してもかまいません。行動の結果として得られる経験点は1つだけ選んだ場合と変わりませんが、成功率が上昇します（2つなら1.41倍、3つなら1.73倍）。

行動が成功して経験点がとれるかとれないかにかかわらず、種族の関門をくぐりぬけ、正解の方位を選んで「白銀宮」の中に入ることができたキャラクターはすべて、登録されて誌上で発表されます。3つ選んだ行動のどれも成功していなくて、経験点が0点の場合もあります。

一度登録されたキャラクターは、種族による関門を通らずに、すぐに方位を判定します。ただし、行動選択肢の判定に進むには、方位は正解でなくてはいけません。

暗証記号は登録されたキャラクターをあなただけが動かせるようにするためのものです。

行動の選択肢

1	白銀宮が出現するまでのあいだ、白銀宮の噂を収集・研究する。	（精）
2	白銀宮が出現するまでのあいだ、賢者や魔法使いをたずねて意見をもとめる。	（精）
3	白銀宮が出現するまでのあいだ、体を鍛えて、待ちかまえる。	（体）
4	白銀宮が出現するまでに、エルマをラミアン・ラーのもとから連れ出す。	（？）
5	白銀宮に突入して、とにかく通廊を前進する。	（体）
6	白銀宮に突入して、魔法的なイメージをたよりに前進する。	（精）
7	戦闘になったら、剣などの武器を駆使して戦う。（戦士の称号がなくても可）	（体）
8	戦闘になったら、魔法を使おうとする。（魔法使いの称号がなくても可）	（精）
9	なんとしても白銀宮に突入して、中にいるはずの「龍」を探す。	（？）

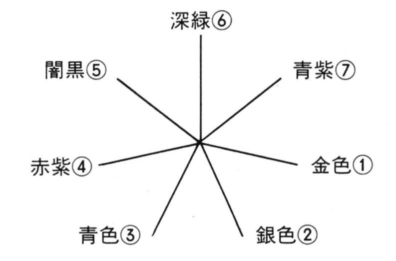
Aから乙までのなかから選んで、忘れないようにメモしておくようにしてください。せっかくキャラクターが登録されても、暗証記号が正しくなければ、経験点を累積してキャラクターを成長させることができません。

登録後、キャラクターの種族と名まえ、暗証記号を変えることはできませんが、サイドと方位、3つの行動選択肢は自由に変えてかまいません。

また、経験点0で登録された場合、次の回の行動のあと、まだ経験点が0点ならば、登録は抹消されます。さらに、経験点を持っていても、戦闘をはじめとする危険な行動に失敗した場合には、死亡による登録抹消もあり得るので、十分注意してください。

説明を読んだだけではわかりにくいかもしれませんが、折り込みの参加ハガキを下の記入例を見ながら、空欄を埋めてみてください。ほら、案外かんたんでしょ？　あとは41円切手を貼ってポストに入れるだけです。

今回のしめきりは1月15日必着。遅れないように気をつけてくださいね。



インジークの方位表

メイルPPG『さまよえる白銀宮』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

種族	サイド	方位	行動①	行動②	行動③	暗証記号	登録番号
5	1	2	3	4	5	G	

キャラクターの名まえ（「・」も1文字にかぞえる）

ガ ザ ル ・ デ ィ ホ ー ル（男・女）

◎種　族：1.人間　2.小人　3.ドワーフ　4.妖精　5.半妖精　6.半鬼
◎サイド：1.フォート・ギヌルオン　2.ラミアン・ラー
◎方　位：1.金色　2.銀色　3.青色　4.赤紫　5.闇黒　6.深緑　7.青紫
◎行動の選択肢：62ページを参照してください。
◎暗証記号：A～Zのアルファベット（忘れないようにメモしよう！）
◎登録番号：自分のキャラクターが登録されたら、種族に0を記入し、登録表の3ケタ数字を記入します。登録されていなければ空欄で。

氏名	山田野かかし	ペンネーム	
住所	〒999 田舎野町田中1－2－3		
性別	男・女	職業（学校名）	田舎野高校
年齢・学年	18歳高3年		

さまよえる白銀宮　第1回結果報告

さて『さまよえる白銀宮』第1回、12月号の行動結果です。

正解の方位は「銀色」でした。方位人気順位は多い方から、青紫・深緑・青色・銀色・赤紫・闇黒・金色で、銀色と青色はけっこう近い人数です。種族の人気順位は多い方から、人間・半妖精・妖精・小人・ドワーフ・半鬼の順。競争率は高い方から、半妖精・妖精・半鬼・人間・小人・ドワーフでした。半妖精の競争率は95倍という異常ぶり。最低のドワーフは2倍というのに。

ともかく登録にこぎつけたみなさん、おめでとうございます。参加ハガキには、種族の欄に0を記入して、最後に3ケタの登録番号を記入してください。暗証番号は前回と同じものでなければいけません。「参加のしかた」のほうも参照してくださいね。

結果は見てのとおりです。「地図は書けない」のですが、地図を書こうとしたキャラも経験ポイントはとれます。つまり「書けないことに気がついた」わけです。今回のシステムではサイドで禁止されないかぎり、どんなに難しい行動でも5％は成功します。それでも残念ながら9番「白銀宮の支配者を探す」に成功したキャラはいませんでした。

ちなみに前回の行動で、サイドによる禁止はギヌルオン側のみ、4と5です。まあ、調和を重んじる行動ではないですよね。

まだ登録されていないみなさん、登録を目指してがんばってください！

★「さまよえる白銀宮」第1回行動結果

登録番号	参加者名	キャラクター名	種類	経験ポイント	称号
145	タコ之進	ディルシュ・レイム	半鬼	0	なし
147	GUN HUNTER	シヴァ・ジェイン	人間	1	なし
147	輝楽	ジルフ・マーアラ	小人	1	なし
159	ふなまではねの	ドゥル・サウザー	人間	0	なし
164	んれんれ	ユッセル・ルルーム	人間	0	なし
169	高橋　芳昭	マイケル・ナオヤ	人間	0	なし
176	アトルシャン	ラディフン	ドワーフ	0	なし
189	中島　義行	ユレーグ・ガルシス	人間	0	なし
206	山岡　弘和	シオン・ユルガー	小人	1	なし
221	SA・BU	◆バルムス・マイヤー	妖精	3	魔法使2
222	大宮　義亜	リティア・カウ	人間	0	なし
244	パヨパヨ	ルイ・ハワード	人間	0	なし
247	中山　洋一	ドワイト・プレル	ドワーフ	0	なし
273	神代　孝城	レイ・ディライバー	人間	0	なし
314	松沢　寛信	ザヴォイ・ルバドス	ドワーフ	1	戦士1
334	風男	ストーム・ウインド	人間	0	なし
336	末広　剛視	◆バーソロミュー	人間	2	なし
338	B太郎	ガスト・ノッチ	人間	1	なし
343	ソーマ・データ	カル・ラムラー	小人	2	なし
371	藤野　嘉規	ダ・スノモム・ダダ	人間	0	なし
432	Mr.エッグ	ターズミ・ターワイ	人間	1	なし
445	タカピー	フリー・ガット	小人	0	なし
507	トビマス・トビマス	サカーガ・ミジロー	人間	0	なし
513	伊藤　章	アルゴス・リネガー	小人	0	なし
521	ダダダダァー	カリオス・ドルガー	小人	1	なし
535	大澤　正治	◆アルダ	妖精	2	魔法使2
546	篠原　佑介	デビル・ドラゴン	妖精	1	魔法使1
549	溝口さおり	◆セーラ・カムラン	人間	4	魔法使1
585	むっちゃん	ワイフ・ディヤー	人間	0	なし
612	ようきなバカ貝	◆ガイル・チャビン	人間	2	戦士1
648	犬のタマ	ギル・ルミーレ	人間	1	なし
662	かきっぱち	◆ファ・ミラン	妖精	3	魔法使2
662	大高　大亮	イアル・キルラート	人間	0	なし
703	RYOYAN	グラン・シバリアー	人間	0	なし
714	The Boh 3	リリアナ・レイクル	半妖精	1	魔法使1
751	本田　和靖	ニド・ホワイト	人間	1	なし
754	ミカエル	カルマ・シン	人間	1	なし
825	横浜のアドルクリスティン	◆マックスウェル	人間	2	なし
841	ランスターII	ワーク・レミオン	ドワーフ	0	なし

◆：ストーリーに登場するキャラクター
注：「魔法使1」などの数字はレベルを表します。

水晶球通信

クリスタルつうしん



★たくさんの方が参加してくれて、スタッフ一同とても喜んでおります。どうもありがとうございます。まだ参加してないみなさんも今月はよろしくお願いしますネ。
★それではさっそく読者のみなさんのおたよりを紹介しましょう。

☆始まったばかりでこういう質問もなんですが、このゲーム何回の予定なんでしょうか？
（岡山県・鈴木宏昌）
☆プレゼントは何になるのですか？
（大阪府・浦東孝仁）
★全部で５回の予定で、今月をふくめてあと３回行動がとれます。プレゼントはまだ検討中ですが、立派なもの（？）から、些細なものまでとりまぜて、30人くらいに贈ろうと考えてます。がんばってください。

☆「水晶の王者」のときより、ストーリーに登場するキャラを増やしてください！　やはりストーリーのなかに自分のキャラの出番がないと、ぜんぜんRPGしてる気分になれない。
（千葉県・かんたろう）
★キャラクター名を短くしたのは登場のときの都合を考えたのですが、かぎられたページではどうしても限界があります。努力はしますのでご理解ください。

☆「ギヌルオン」「ラミアン」の種族は人間なのでしょうか？
（福岡県・大塚正一）
★特に書いていない場合、種族は人間です。いろいろな種族も登場しますが、全体としては人間の物語をつくってるつもりですから。

☆『黄昏狩人』もいいけどファンタジーのほうが好きなのでこっちのほうに力をそそぎたいです。
（東京都・鈴木康基）
★応援ありがとうございます。でも『黄昏狩人』も面白いですから参加してくださいね。

☆ラミアン・ラー!!　いつか下剋上してやる。私は邪悪は好きだが人の下で働くのはイヤだ。
（東京都・きよしろ）
★ラミアン・ラーって邪悪ですか？　けっこうとんでもない性格だけど、べつに悪人じゃないと思うんですが、どうでしょう？

☆前回の『水晶の王者』のときの「運命数」と今回の「方位」とたいして変わりないんじゃあないの。
（神奈川県・沖村祐介）
★以前のメイルRPG『水晶の王者』の「運命数」を改良したのが今回の種族と方位による「関門」です。「運命数」の判定は平均的にランダムだったので、参加者が選ぶとき基準が何もありません。今回の「関門」ならば選ぶときにいろいろ考えることができると思います。いかがでしょうか。

☆人生、やる気、勇気、根気の３つの気があればすべてうまくいくと、昔、先生に教えられましたが本当でしょうか？
（群馬県・しゅるぎ）
★ギヌルオン氏によれば「あせらない、あきらめない、後悔しない、自分を信頼する。意味あることに取り組む」で人生はうまくいくそうです。はい。がんばりましょう。
★というわけで、今月もたくさんの方の参加をお待ちしております。おたよりのほうもよろしくね。ではみなさんカゼなどひかないよう、お元気で！



⬅山下滋宏（東京都）



➡すこっち☆ばくろまん（静岡県）

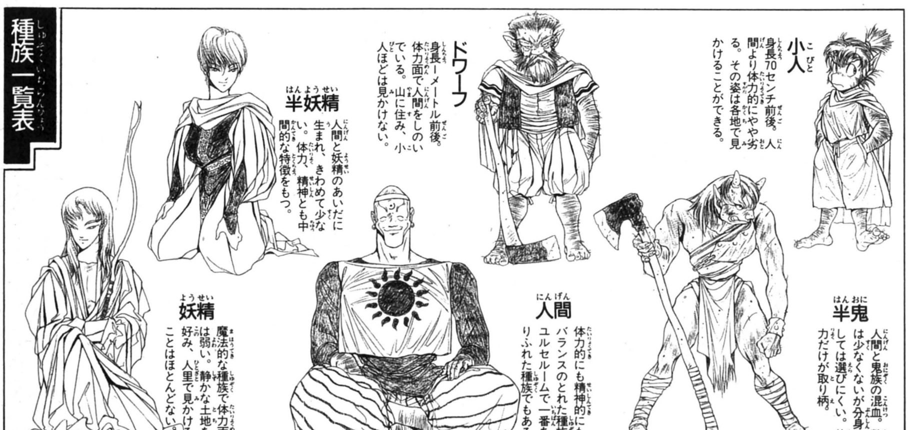


⬅勇者モグドン（滋賀県）



➡舞夢（青森県）

種族一覧表



次回

『さまよえる白銀宮』

第３回「白銀宮の真相」

―白銀宮の正体が明らかに!?―

来月号は

『黄昏狩人 トワイライト・ハンター！』

第３回「影との攻防」

めでぃあみくす いんふぉめーしょん
MEDIAMIX INFORMATION

みんな、ゲームを"愛しあってるかい！" そういえばドラマ「愛しあってるかい」おもしろいぜ!! さて今回の情報は…。

お色気たっぷりの「マージャンギャルズグラフィティ」LD版



ビデオに押されて肩身の狭い思いをしてるLDファンよ喜べ！ ビデオ版「マージャンギャルズグラフィティVOL. 1」と「VOL. 2」を1枚にまとめたお得版「電脳美少女図鑑 ベストコレクションNO. 1」がレーザーディスクで発売されたゾ!! 発売元のポニーキャニオンさんに感謝、感謝。ゲームセンターの『花のももこ組』『麻雀殺人事件』『麻雀クリニック』『麻雀学園』のピチピチギャルをはじめ、『テレフォン麻雀』『スキャンダル麻雀』『美女っ子学園』『麻雀カメラ小僧』のフレッシュギャルなど、ナマツバシーンが続々登場！ これだけのものが60分の中にギッシリ収まっていて、しかも4800円(税別)。お得だ。

RPGファンタジーブック「フォーチュン・クエスト」

RPG大好き少年少女に読んでほしい本を紹介しちゃおう。「フォーチュン・クエスト」なるものがそれだ。それぞれ冒険がまだ初心者という5人のキャラクターが、どえらいダンジョンに挑戦するファンタジー小説。著者は深沢美潮さん。月刊「コンプティーク」などでゲームレビューやエッセイを執筆中。通信ネットPC-VANでは98クラブを主宰し、ファズの名で活躍。定価500円(税込み)。発売元／角川書店。





⬅ウエスタンルックの直美お姉さま。

第3回天と地と通信

騎馬武者隊の副将・八重はとっても美人なんだゾー!?



⬅薙刀を持ってさっそうと現れた、女騎馬武者隊の副将・八重。

「天と地と」通信も第3回め。撮影もいよいよ追い込みに入ったという話だ。さて、今回は人気上昇中の女優・財前直美お姉さまを紹介しちゃおうかな。彼女の役は、武田信玄側の女騎馬武者隊率いる副将・八重。信玄の息子・太郎義信の妻でもあるのだ。

映画の中では乗馬のシーンが多く、乗馬は初めての彼女の訓練はたいへんだったみたい。なんたって甲冑を着て馬に乗り、右手に薙刀を持って全力疾走しちゃうわけ。それに、鉄砲の玉に当たって馬から落ちるシーンなどもあって、なかなかこれがハードだったんだよね。演技指導の先生なんか「練習中は、女扱いせず」といっていたからね。彼女の話では「馬から落ちるための受け身の訓練をするうちに、強い女になったような気がします。でも、戦いの中にあっても、女の気持ちを忘れずに役をこなしました」。う〜ん、役者ってたいへんだわね。乗馬シーンは見逃せないゾ、こりゃ！(1990年6月23日全国洋画系で一斉公開予定)



⬅馬が大好きという彼女。オレも馬になりた〜い(笑)。

番外編

謙信になり代わって天下をとれ！

PC-9801シリーズ『天下統一』を知ってるか？ 戦国シミュレーションゲームなんだけど、おもしろいところはフツーの武将が天下統一を果たせること。きみも上杉謙信になり代わって、天下をとれ！(システムソフト／9,800円)



12月号プレゼント当選者発表!!

竜の子ファイター

東京都	田上進くん
福岡県	坂本一樹くん
千葉県	小林正幸くん
宮城県	横倉豊くん
愛知県	刑部好喜くん

鏡の国のレジェンド

広島県	溝手善之くん
岡山県	橋本晃一くん
宮城県	佐藤恭一くん
埼玉県	相馬博文くん
愛知県	木村匡孝くん

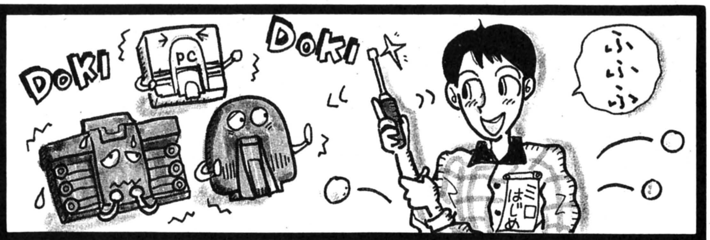
Mr. HELIの大冒険

兵庫県	本岡良真くん
埼玉県	阿部勝くん
富山県	中木清隆くん
埼玉県	梶川英男くん
岐阜県	林清文くん

この他の賞品は発送をもって発表とさせて頂きます。

PCEngineハード中央情報局

PCIA



ハードを知るにはまず分解。基板を見れば、どこが違うか一目瞭然。ニューハードの内部を、本邦初公開！

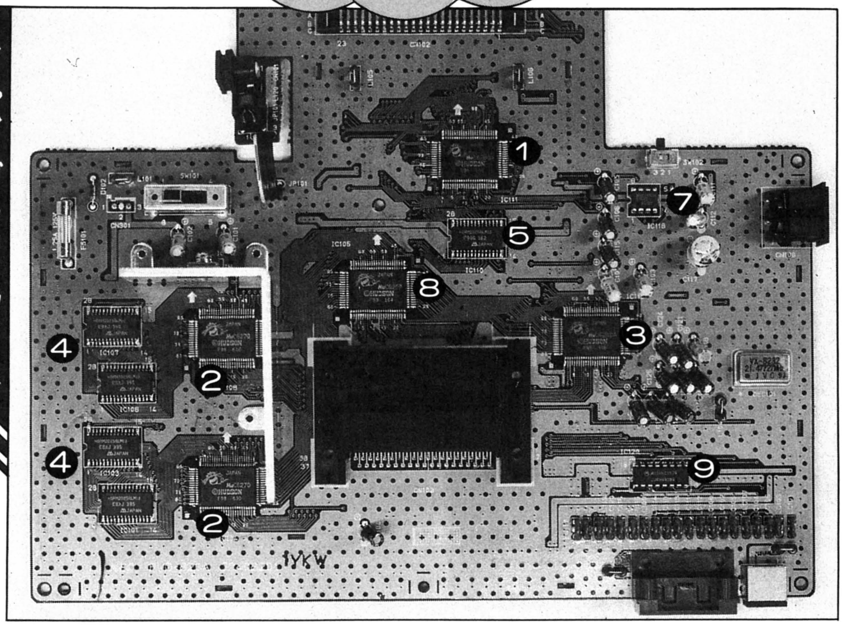
PCエンジンのALL NUDE（すっぽんぽん）だっ！

編集部に届いたスパグラを、早速分解してみたぞ。ちなみに、一度分解してしまうと、壊れても保証が効かなくなるから、マネしないようにね。

スパグラ基板には④のチップが４つあるね。これが、絵のデータを入れておくビデオRAMだ。このRAMは、"S−RAM"といって、１個何千円もする高価なチップなんだぞ。その右隣に２つ並んでる②が、絵をコントロールしているVDCだ。それぞれ現行エンジンの２倍あるから、２倍のグラフィック性能ってわけだね。

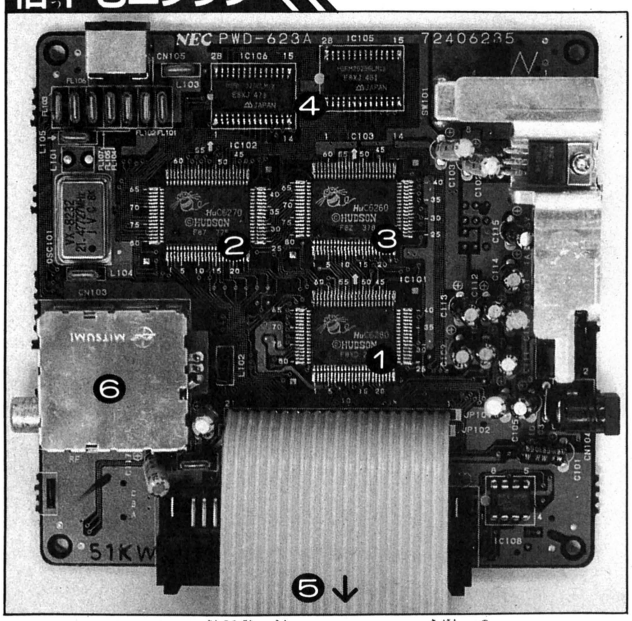
⑤のメインRAMは、４倍に容量アップしてる。ここに拡大縮小回転のプログラムを入れておければ、拡大縮小回転機能を使ったゲームもできるのだ。

スーパーグラフィックス



←集積度も性能も値段も高いチップが増えて、定価も高くなったスパグラ。

旧PCエンジン

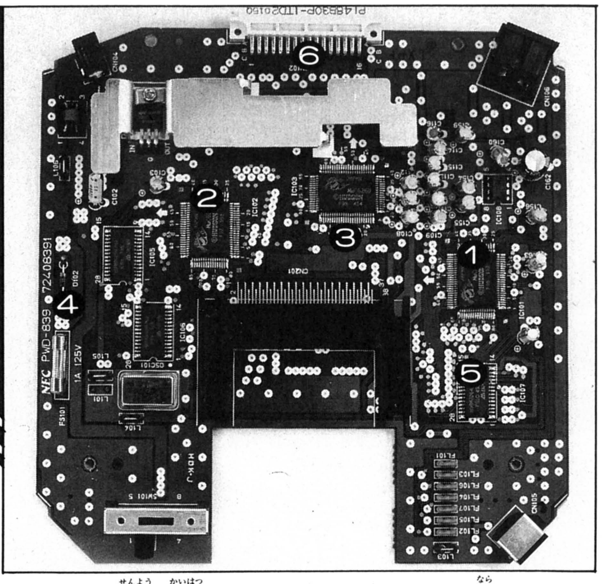


↑メインＲＡＭは、カード差込口の裏にあるもう１つの基板に乗っている。

❶	CPU	ＰＣエンジンのノーミソがこれだ。この中にＰＳＧ音源も内蔵されている。
❷	VDC	ビデオ・ディスプレイ・コントローラ。スプライトや背景面を制御している。
❸	PPU	パレット・プロセッサ・ユニット。絵に色を付けているチップだ。
❹	S-RAM(V)	ビデオＲＡＭ。この中に、画面に表示するグラフィックデータを入れておく。
❺	S-RAM(M)	メインＲＡＭ。ゲームのプログラムなどを入れておくチップだ。
❻	RFモジュレータ	チップからの信号をＲＦ信号に変換して出力している。現行エンジンのみ。
❼	ビデオアンプ	ＡＶ信号を増幅しているチップ。音声はステレオ出力だぞ。
❽	Hu6202	スパグラだけの新カスタムＬＳＩ。２つになったＶＤＣを制御している。
❾	74HC157	新しくついた入出力端子制御用のＩＣ。入出力信号の交通整理をしてるんだね。

 イラスト／星野由美子

PCエンジンシャトル

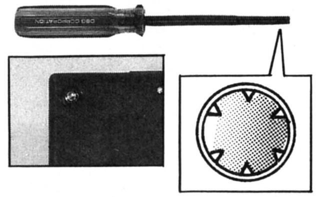


⬆ＰＣエンジン専用に開発されたカスタムチップが、ズラリと並ぶ。

これがシャトルの基板だ。チップ類は現行のエンジンと同じ。廉価版だからといって安い部品を使っているわけではないことがわかる。コア構想対応の拡張バスがなくなった代わりに、シャトル独自の後部拡張端子がある。ＡＶ出力だから、ＲＦモジュレータはないぞ。

❶CPU
❷VDC
❸PPU
❹S-RAM(V)
❺S-RAM(M)
❻専用拡張端子

PCエンジン専用ドライバー



ＰＣエンジンの本体を固定しているネジは特殊なネジなので、普通のドライバーでは開けることができないんだ。ＰＣＩＡのスタッフが探しまわること１億年(うそ)、やっと専用のドライバーを入手したのであった。

CD版『ダライアス』はドルビーサラウンドなのだ！

臨場感タップリ!!

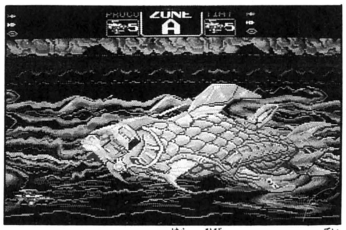
ゲームのBGMがドルビーサラウンド対応とは、世界初の試みだろう。これで、ドルビーサラウンドプロセッサーが、非公式にコア構想の仲間入りってわけだ。

ドルビーサラウンドとは、映画館で映画を見てると、前からも後ろからも音が聞こえてくるあれだね。家庭でも、スピーカー４つとドルビーサラウンドプロセッサーがあれば、臨場感溢れる音を楽しめるんだ。

それでは、Ａ面の試聴レポートだ。前後左右からの音に包まれて、まるで本当に深海の中にいるような感覚になったぞ！　ボディーソニック（スピーカー内蔵のイスなど）もつなげば、ゲーセン以上の興奮度だ。ただ、サンプル版を聴くかぎり、音が後ろから前に移動するような、いかにもドルビーサラウンドならではというところがなかったのが残念。しかし、ディレイの効果は十分活かされているから、ぜひ大音量で聴いてみてくれ！

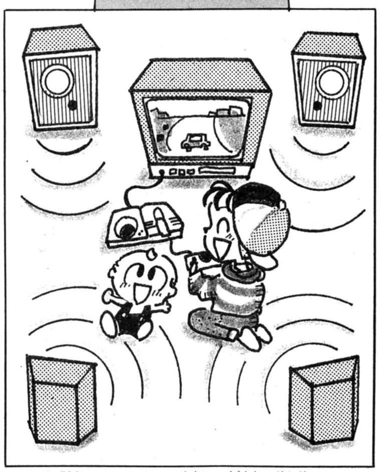


⬆アーケード版のＢＧＭをそのままドルビーサラウンドレコーディングしてあるのだ！



⬆ズコズコズンズン。腹に響くバスドラの低音。ぜひ、大口径ウーファーで味わいたい。

実体図



⬆部屋全体がゲームの世界の空間に早変わりだ。狭い部屋でも、まるでホールに居るような臨場感。

HOW TO WIN SPECIAL



CONTENTS

弁慶外伝——70
PC原人——82
スーパーダライアス——93
コズミックファンタジー——104
レッドアラート——106

PRESENT

今月のこのスペシャルページでとりあげた５つのゲームソフトを３名ずつにプレゼントするぞ!! 欲しいゲームの最後のページにあるはみだしクイズに答えてくれ。答えは官製ハガキに書いて、〒102 千代田区九段南４−７−16 市ヶ谷ＫＴビル　マルカツＰＣエンジン編集部〝HOW TO WIN SPECIALクイズ〟係まで。締め切り：'90年１月29日消印有効　お便り待ってるヨ〜ン！

弁慶外伝

ついに発売を迎えた待望の超大作RPG『弁慶外伝』。その発売を記念して、今回は今までの総復習から始まって、なんと三種の神器のすべてを入手するまでを、重要ポイントに絞って大紹介しちゃうのだ！

サン電子／12月22日発売／¥6,200



まずは前号までの総復習。冒頭から京の都まで

攻略チャート

林省寺 → 九十九村 → 岬の塔 → 鎌倉 → トリデ → 陸前 → ツガル村 → 出羽三山 → 隠れ重塔 → 林省寺 → 呪殺界 → 海底トンネル → トコタン村 → 夢仙人の家 → 尾張 → 京の都



岬の塔に捕らわれたおコトを救い出せ！

九十九村の娘おコトが、魔物によってさらわれてしまったところから、このゲームは始まる。

さっそく、岬の塔へと救出に向かう鬼若。岬の塔では、邪術師が待ち受ける。

なぜ邪術師は、おコトをさらったのだろうか？ 謎は深まるばかりだ。



⬅邪術師は、法術を使う手強い敵。

三郎を仲間に加えよう

かすみの一味のトリデへ

おコトを無事救出した後、鎌倉の都で、三郎が頭目をしているというかすみの一味のトリデの場所を、聞いて行ってみたのだが、三郎は裏切り者の助五郎を追って、陸前へと旅立ってしまった後だった。鬼若もそれを追い、陸前へと向かう。

陸前で助五郎を成敗

陸前では金屋からもらった紋章を使用して、闇市へともぐり込む。そこにいる助五郎を成敗したものの、三郎はすでに目的を果たしてトリデに戻った後だった。



⬅助五郎は霊光石を盗み出したのだ。



➡三郎はおコトの父親だったのだ。

再びトリデへ……

再びトリデへと戻り、書付けを三郎に見せると、三郎が仲間になってくれる。

三郎が仲間になれば、戦闘力は倍増するし、霊光石も手に入るぞ。

沙夜香を仲間にし、隠れ重塔へ

ツガル村で情報を入手

隠れ重塔で霊光石をかざしても何の反応もない。どうやら霊力の強い者じゃないと、使いこなせないらしいのだ。ツガル村で聞きつけた霊能力者を、仲間にしなければならないらしいのだが……。

洞窟の男に会おう

出羽の霊能力者に会おうとするのだが、岩山に囲まれ近づくことができない。近くの洞窟にいる男の指示にしたがって進み調査をすると……。



⬅この歌の指示にしたがい行動しよう。



➡沙夜香は鬼若達が訪れることすら予知していた。

出羽の修業場へ

強力な霊力をもつ沙夜香を仲間にしよう。彼女ならば、霊光石の力を引き出すことができるのだ。急ぎ、隠れ重塔へ向かおう。

隠れ重塔へ

5階建ての隠れ重塔の最上階には、弁慶復活のためのアイテム・黄金の刀を守る剛弁がいる。この塔のボス・悪夢の王はハンパじゃないぞ。



⬅悪夢の王は、攻撃力がかなり高いので注意。

弁慶を復活させるのだ

林省寺に戻ると

呪殺界にて黄金の刀を使用したのだが、弁慶は復活しなかった。黄金の刀には、林省寺の天輪上人のお清めが必要。ところが、林省寺に戻ると、そこは廃墟に……。



⬅鬼若の育った林省寺が、廃墟となっていた。



➡修羅王を倒さないと天輪上人には会えない。

天輪上人にお清めを

廃墟と化した林省寺の地下。ここに天輪上人はいるのだが、会うためにはHPが300もある修羅王を倒さなければならないのだ。

呪殺界に行き、弁慶を復活させよう

天輪上人に清めてもらった黄金の刀を手に、弁慶の眠る呪殺界へ。ある場所で黄金の刀を使用すると、弁慶がついに目を覚ますのだ。弁慶を仲間にすると、攻撃力がグンとアップするぞ！　これですべての仲間がそろったのだ。



⬅眠りから覚めた弁慶。三郎とは感動の再会だ。

エゾで夢操の回鏡を入手しよう

海底トンネルを抜けてエゾへ

ツガル村には、エゾへと続く海底トンネルがある。このトンネルの敵は、かなり強いので仲間が4人になるまでは、入らないようにしよう。

途中の宝箱には、弁慶用の鋼鉄のなぎなたが入っているぞ。



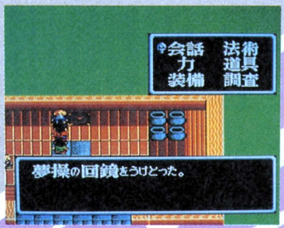
⬅このトンネルに出現するモンスターは強い。

トコタン村で情報を

海底トンネルの出口は、エゾのトコタン村。ここでは、夢仙人と夢操の回鏡についての情報が。夢操の回鏡はとっても便利なアイテムらしい。



⬅夢仙人の住みかはよくわからないのか……。



➡夢操の回鏡を使うと、行ったことのある町に行けるのだ。

夢仙人に会おう

夢仙人は鬼若と会うと、鬼若の出生の秘密を解くためのカギとなる魔界の血について教えてくれるのだ。さらに、夢操の回鏡までくれるのだ。うーん太っ腹。

帝のおわする京の都へ

箱根の関所を越えよう

帝が鬼若達の助けを求めている。夢仙人にそう言われた鬼若達は、京の都を目指す。今までは、通してもらえなかった箱根の関所も、通れるようになったのだ。箱根より西の敵は手強いぞ。心して進め。



⬅へへへっ。なんとなく気持ちいいね。

尾張の国で情報集め

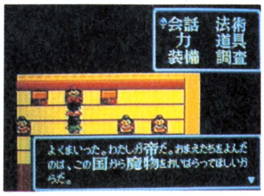
この尾張の国では、この後、鬼若達がクリアしていかなければならないイベントについての情報を、入手することができる。鬼若達をとりまく状況を、しっかり把握するためにも情報はしっかり集めていこう。



⬅能登の山賊や、人食い砂漠の情報が聞けるぞ。

京の都で帝より勅命を受ける

京の都で鬼若達は帝に拝謁し、この国の将来を託される。三種の神器をそろえて、魔界をこの国から追い払うことが、鬼若の新たなる旅の目的となったのだ。さらに、ここでは鬼若の母の情報が手に入るのだ。



⬅帝に拝謁し、この国の将来を託された鬼若達。

本州の西部、京の都にさまざまなイベントが



紀伊の国で鬼若出生の秘密がついに明らかに！

京の都にある金屋からの情報によると、京の都のちょうど南に当たる位置にある紀伊の国。ここで鬼若の母のことがわかるらしいのだ。

はやる気持ちを抑えつつ、紀伊の国へ向かう鬼若。紀伊の国の墓守りと話をすると、何か様子がおかしい。もしやと思い書付けを見せてみると、驚くべき事実を教えてくれるのだ。

鬼若の母は、静御前だったのだ。すると当然父親は……。



⬆墓守りに書付けを見せると中に入れてくれるのだ。



⬆墓の前で、仲間の弁慶が驚くべき事実を語るのだ。

鬼若は義経の子供だった！

静御前と源義経は夫婦だった。ということは、当然鬼若の父は義経、ということになる。旅の目的であった出生の秘密を知った鬼若。母の形見を胸に、鬼若は新たな目的に立ち向かう。



⬆母の形見の静寂の笛を入手。

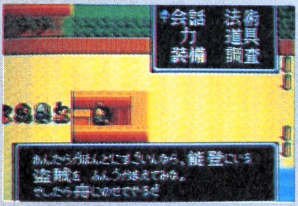
神戸に船はあるのだが……

京の都から、さらに西に進んだ所にこの神戸の港町はある。

ここには帝の用意してくれた戦船があるのだが、この港町のおかしらが船を渡してくれない。ほんとに力があるなら、能登の山賊を倒してこいなんて言うぞ。

この神戸の金屋では、京都にあるやたの鏡とやさかにの曲玉が、実は偽物で、本物は別の所にあると教えてくれる。

この町にいる占い師は、「鬼若達の前に、巨大な2人の魔神が立ちはだかる。しかし、今の力では倒せないだろう」と教えてくれる。ううーん不吉だ。



⬆このおかしらが許可してくれないと、船に乗ることはできないのだ。



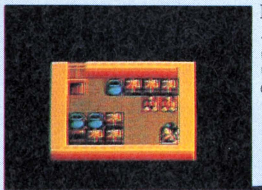
⬅この人が三種の神器の贋作を作ったのだ。



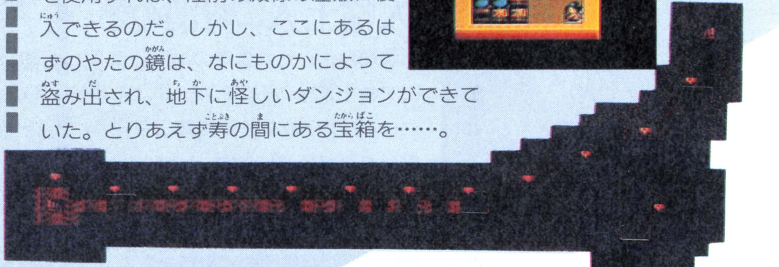
➡町の入口近くにいる占い師はこんなことを……。

助五郎を倒して、陸前のダンジョンへ

能登の山賊とは、あの助五郎だった。この助五郎を倒すと、やたの鏡のありかを白状し、合鍵もくれる。その合鍵を使用すれば、陸前の殿様の屋敷に侵入できるのだ。しかし、ここにあるはずのやたの鏡は、なにものかによって盗み出され、地下に怪しいダンジョンができていた。とりあえず寿の間にある宝箱を……。



⬅この寿の間のアイテムは取っていいの？



無敵の風神・雷神だ

ダンジョンを抜けると小さな島の上に出る。すると、そこには助五郎の死体が。その死体を調べると風神・雷神が出現するのだ。



⬆この風神・雷神には、絶対に勝てないのだ。

今度は、角ベエを追いかけ人喰い砂漠に挑む!

崩壊寸前のトドリ村

人喰い砂漠が近づいてきたため、村民が全員避難しようとしている。だから宿屋や道具屋、武器屋などを利用することができないのだ。

この村で手に入る情報は、イズモ村で月影伝説が聞けるということだけ。



⬆宿屋の主人はこんなことを言って、泊めてくれないのだ。

月影伝説のイズモ村

完全に人喰い砂漠に飲み込まれてしまったイズモ村。この村では、かつて土豪と戦った月影という僧の話と、禁断の洞窟についての情報を聞くことができる。

どうやら、禁断の洞窟に行き、土豪を倒せばいいらしいぞ。



⬆この村には月影の子孫がいて、土豪についての情報が聞けるよ。

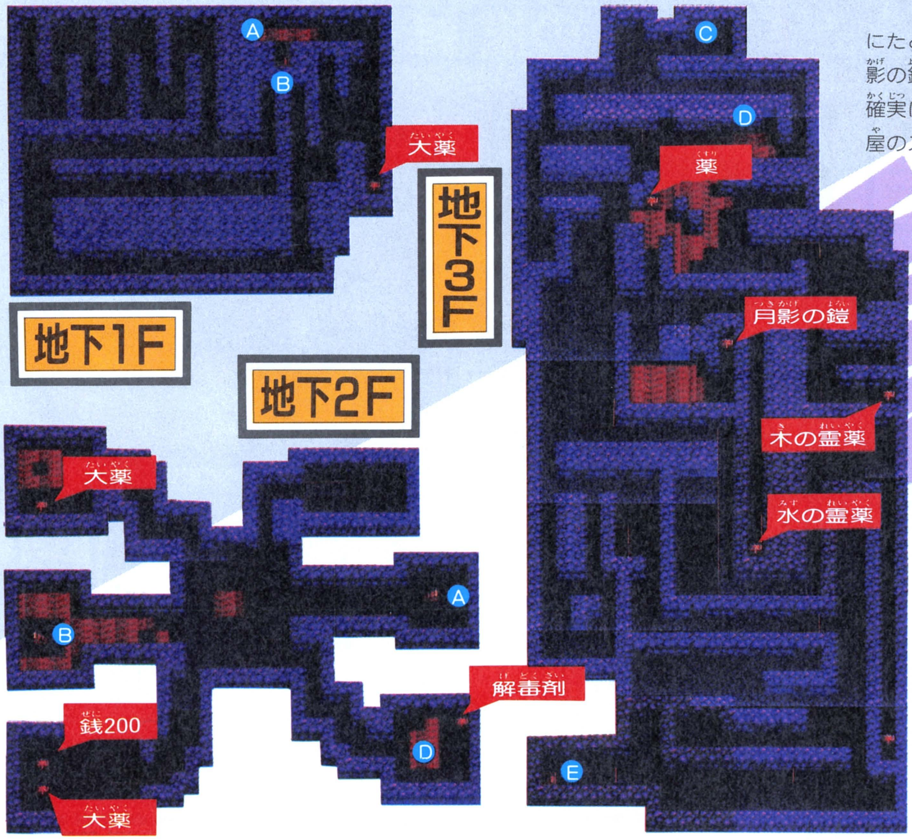
禁断の洞窟への拠点・安芸

禁断の洞窟に挑む前に、この町で装備を調え、体力を回復させておこう。禁断の洞窟はこの町の北にある。新たに入手した情報によると角ベエは、すでに禁断の洞窟に向かったらしいのだ。



⬆人魚のことや、水龍のことなど先のイベントの情報もあるぞ。

土豪を封じ込めてある禁断の洞窟



一本道のようなダンジョンで、どの階段を使っても下に下に進んでいけば、土豪のいる地下4Fにたどり着くことができるぞ。地下3Fの中央にある月影の鎧は、沙夜香以外の誰でも装備できる強力な鎧だ。確実に拾って装備しよう。地下4Fに下りていくと、部屋のスミに1人の男が倒れている。どうやら土豪に攻撃されて、ケガをしたらしい。近寄って話しかけてみると、なんとこいつが角ベエだったのだ。角ベエは土豪の封印を解いたのだが、その土豪に襲われたらしいのだ。



〔土豪との対決!!〕

角ベエと話していると、いきなり土豪が現れる。土豪はHP、攻撃力が強いが、あまり法術は使わない。だから、沙夜香に治療させながら攻撃すれば、楽に倒せるはず。

土豪を倒せば、三種の神器の1つやさかにの曲玉が手に入るのだ。



⬆土豪を倒したのを目の当たりにした角ベエは、改心するのだ。

ついに船を入手! むらくもの剣を手にするために壇の浦へ

土豪を倒して神戸の町に戻ると、今度は快く船を渡してもらえる。次のイベントは、壇の浦に沈んだむらくもの剣を拾い上げること。むらくもの剣は海底でも光を放つから、簡単に見つかるはず。禁断の洞窟に行くときに、気がついた人もいるんじゃないかな。壇の浦で調査すると、いきなり水龍が現れて船を沈めてしまうのだ。



⬆ついに船を入手。これで行動範囲も広がるぞ! とりあえずは壇の浦へ。

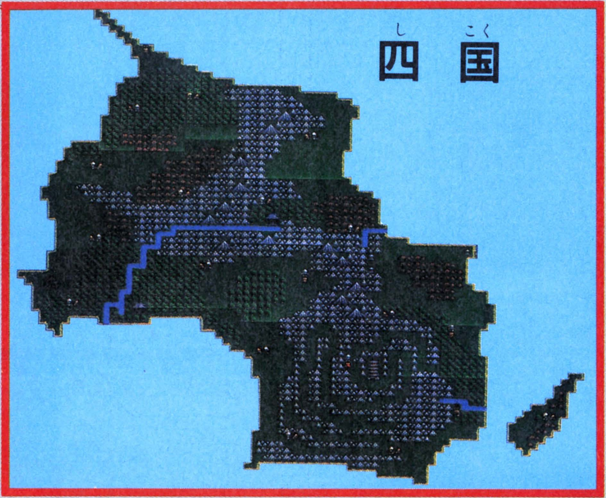


⬆壇の浦で1か所だけ海が光っているところがある。そこを調べると……。



⬆いきなり出現した無敵の水龍。一瞬にして船は沈められてしまうのだ。

蛇塚にある龍水晶で水龍の怒りを鎮めよう



流された先は四国・伊予の国

水龍の逆鱗に触れ、船を沈められた鬼若達は、気がつくと伊予の海岸に打ち上げられていた。どうやら水龍を鎮めるには、この四国にある龍水晶を水龍に返せばいいらしいのだ。



⬅荒れ狂う水龍のために、船で本州に戻ることができない。

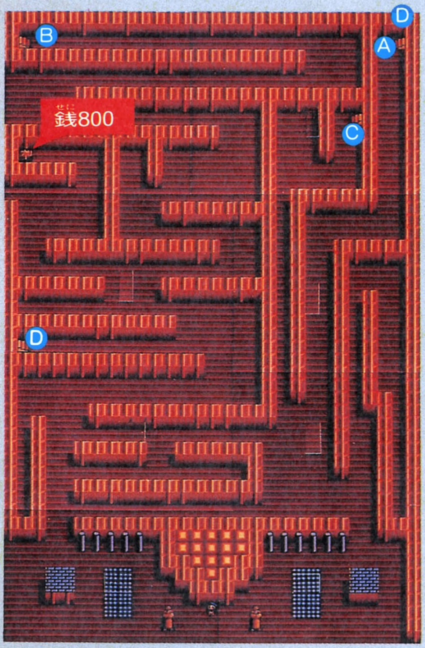


⬆この橋を復活させれば……

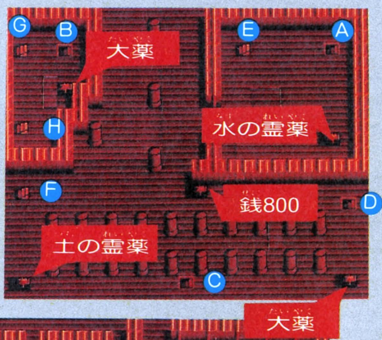
⬅まずは蛇塚へ。

階段の複雑な蛇塚

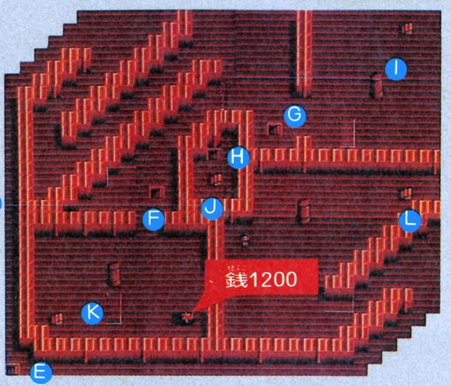
1F



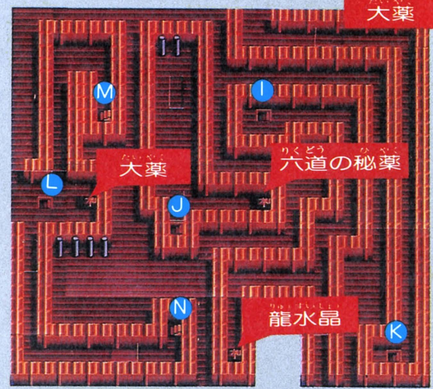
2F



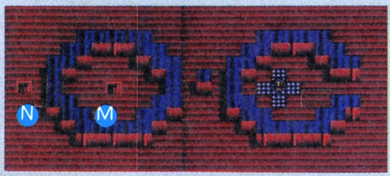
3F



4F



5F



4Fの宝箱をなにげなく開くと、中からなんと龍水晶が見つかる。ところが、いざ帰ろうとすると、入口のオババが現れて、龍水晶を奪い去ってしまうぞ。

〔覇者の王との対決!〕

龍水晶を守るオババ（邪幻術師）は意外とあっさり倒せる。しかし、ここの本当のボスは邪幻術師ではなく、覇者の王なのだ。

覇者の王は法術をあまり使わないので、慎重に戦えば倒せるはず。しかし、覇者の王の正体は……。



⬆覇者の王の正体は、義経のかつての部下・海尊だったのだ。

虹色日記で本州と四国の橋渡し!

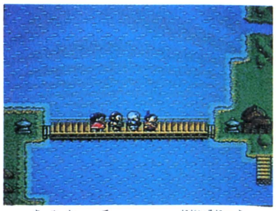
四国寺にいる女の子の話の場所、2つの灯籠の間に行くと隠れた部屋に入れる。そこの宝箱には、なんと虹色日記が隠されているのだ。このアイテムを沙夜香が使用すると、本州にまで届く巨大な橋が出現するのだ。



⬆この虹色日記を使用すれば本州に帰れる。



⬅蛇塚の上にある2つの灯籠の間に……



⬆沙夜香の手により、虹色日記はその力を解放し、橋を復活させた。

九州の守り神・聖なる金龍を復活させろ



悪しき龍、地龍による地震が……

九州に上陸して長崎へと向かう途中、いきなり地面が揺れ始めた。沙夜香の話によると、この地震にはただならぬ邪悪な気が感じられるらしい。町の人々の話から、この地震はこの地を守護していた金龍の力を2分して生まれた地龍・火龍のうちの地龍の仕業だとわかった。



⬆霊力の強い沙夜香だからわかる邪悪な力。

九州唯一の港町長崎

ここ長崎では、太古から九州を守り続けていた金龍が、魔界の手の者によって殺され、その体は2つの邪悪な龍、地龍・火龍の2匹に分けられたという情報を得ることができる。この九州でのイベントは、金龍の復活だけではない。重要アイテム、人魚の涙を入手することも忘れずに。





⬆人魚の里への入り方についての情報を得た。
⬆金龍を復活させるには、まず地龍・火龍を倒さなければ……。

おふせで泊まれる民家

ダンジョンに向かう途中にある民家では、代々金龍に仕えている巫女がいて、情報が手に入る。また、この家では、おふせをあげると泊めてくれる。ダンジョンに一番近い宿屋なので重宝することになると思うよ。



⬆おふせは銭150。払わないを選ぶと回復しないのだ。

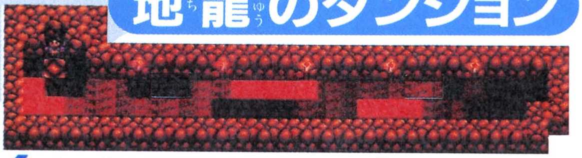
体力だけしか回復できない九州寺

戦いの拠点となるであろう九州寺。ここでは旅の記録をとることができるのだが、宿屋の代わりになるものがない（その代わり体力はタダで回復できる）。だから、下手に記録してしまうと大変なことになるよ。



⬆見返しの手鏡ではここには戻れないよ。

地龍のダンジョン



地龍との対決!!

地龍は、攻撃でも法術でもダメージが大きいので注意が必要となる。鬼若が緩攻上、沙夜香が封呪を唱えて、あとの2人が攻撃するのが一番安全な戦法かな。



⬆こいつが悪しき地龍。強そうだ。

精霊ラアの話を聞こう

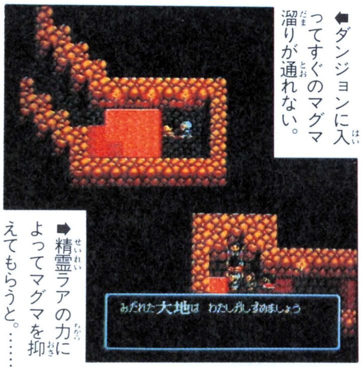
このダンジョンで地龍によって、とらわれの身となっていたのは精霊ラア。彼女の話によれば、火龍を倒すことができれば、金龍は復活することができるのだ。



⬆金龍の分身に近い精霊パポを助けた。

元人魚の里であった火龍のダンジョン

このダンジョンは、地龍のダンジョンをクリアして、精霊ラアに大地の力（マグマ）を抑えてもらってからじゃないと進むことができない。元々人魚の里だっただけあって、ダンジョンはかなり広いし、地下3階には人魚達が捕らえられている。この人魚達を助けつつ情報を集めていけば……。



⬆ダンジョンに入ってすぐのマグマ溜りが通れない。
⬆精霊ラアの力によってマグマを抑えてもらうと……。

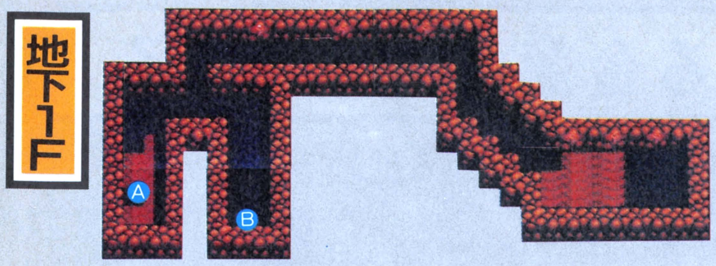


⬆捕らえられている人魚達から情報を集めよう。



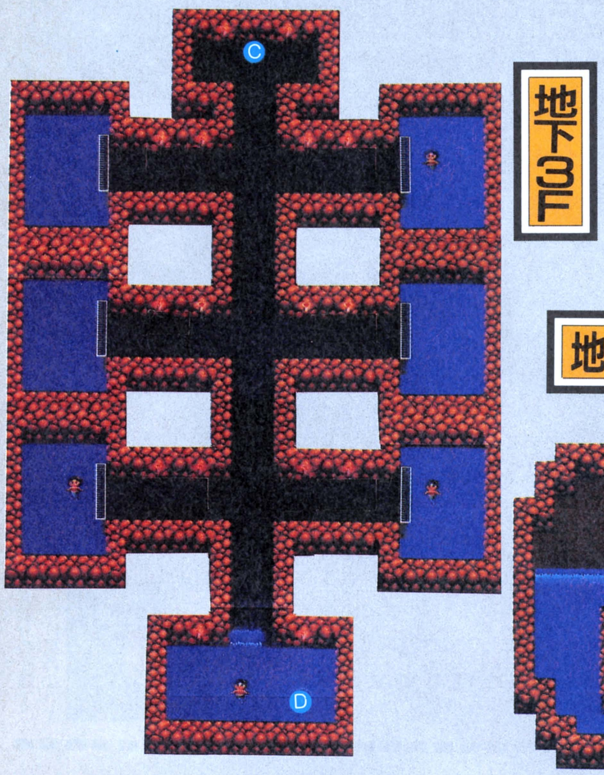
⬆人魚の王女が捕らえられている場所はこの下か。

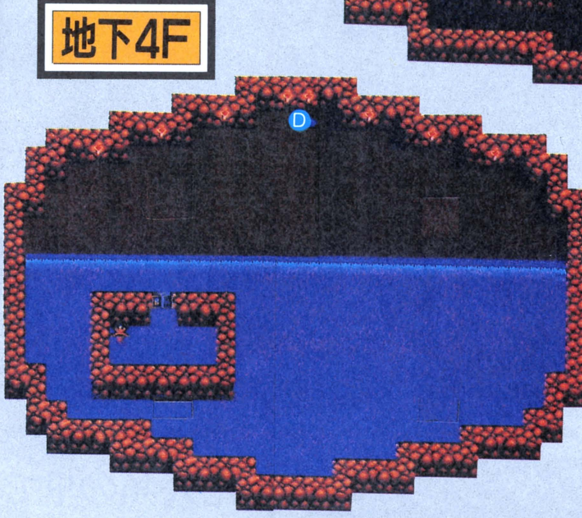
人喰い砂漠を元通りにするには……



マグマ煮えたぎる火山の地下 火龍の迷宮へ







このダンジョンの地下4Fには、人魚の王女が捕らえられているのだが、波が高くて近づくことができない。しかし、1か所だけ波が穏やかなところがあり、そこを見つけることができれば、王女の捕らえられている牢獄に近寄ることができる。このダンジョンの地下2Fにある太陽の杖は、沙夜香の最強の武器だぞ！

〔火龍との対決!!〕

ついに火龍との戦い。ここで火龍を倒せば、聖なる龍・金龍が復活し、この九州に平和が訪れるハズ。しかし、この火龍は地龍よりも攻撃力が大きいので、下手をすれば返りうちにあってしまう。戦法としては、火龍と同じでいいと思うよ。



⬆地龍よりもワンランク強い火龍。こいつを倒せば金龍が復活するのだ。

人魚の王女を助け出し、人魚の涙を入手

火龍を倒すと、人魚の王女の捕らえられている牢獄が開く。人魚の王女を助け出すと、お礼として人魚の涙をもらえるのだ。さあ、急げ！ イズモ村へ。



⬅九州に来た目的の品、人魚の涙をついに入手。

イズモ村に緑を取り戻せ！

人魚の涙を手に入れて、一路イズモ村へ。月影の子孫である住職に、この砂漠を自然な状態に戻す方法を聞きに行こう。人喰い砂漠を元の自然に戻す方法とは、砂漠の中央にある泉に人魚の涙を落とし込むというものだ。

人魚の涙の力と、復活の泉の力が合わさると、土豪によって吸い取られた自然の生気が戻り、人喰い砂漠はその姿を消していく。

しかもそれと同時に、三種の神器の真の力を引き出すといわれる、北斗七星の力が眠る島が、5年の歳月を越え、イズモ村の北の海に浮上してくるのだ。

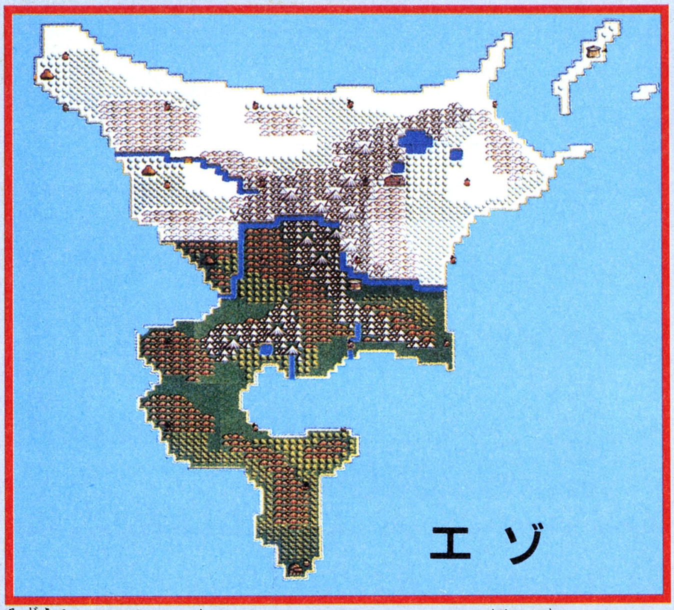






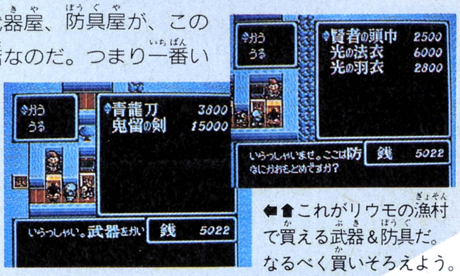
⬆パーティの仲間からも賛美の声が。
⬅人魚の涙を泉に落とすと、砂漠が緑に変わるのだ。

鬼若の父・義経の力のしるし、舞空印を手に入れろ！



リウモの漁村で装備を調えよう

このリウモの漁村の武器屋、防具屋が、このゲームで最後に現れる店なのだ。つまり一番いい物を売っているというワケ。特に光の法衣は、ここでしか売っていない。この鎧は買えるものの中では最高の防御力なのだ。



⬅⬆これがリウモの漁村で買える武器&防具だ。なるべく買いそろえよう。

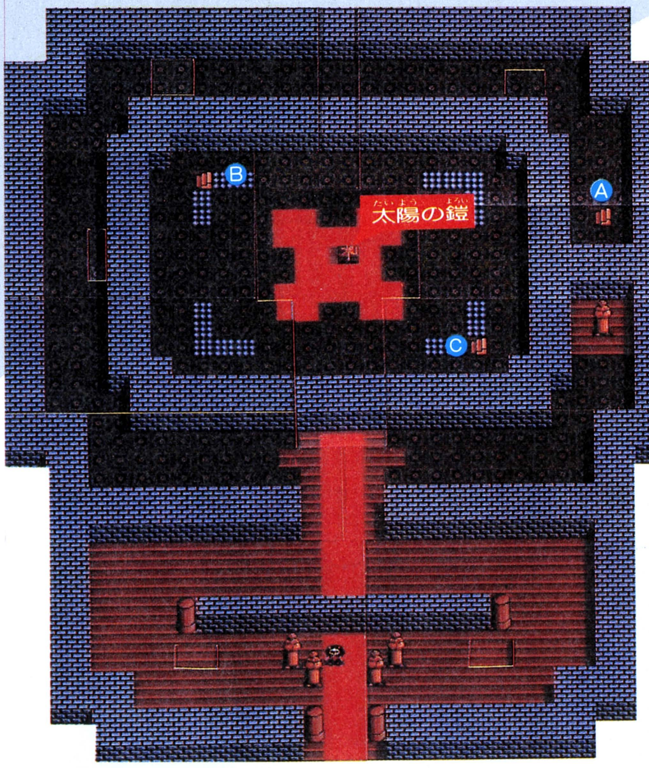
2つの村で情報集め

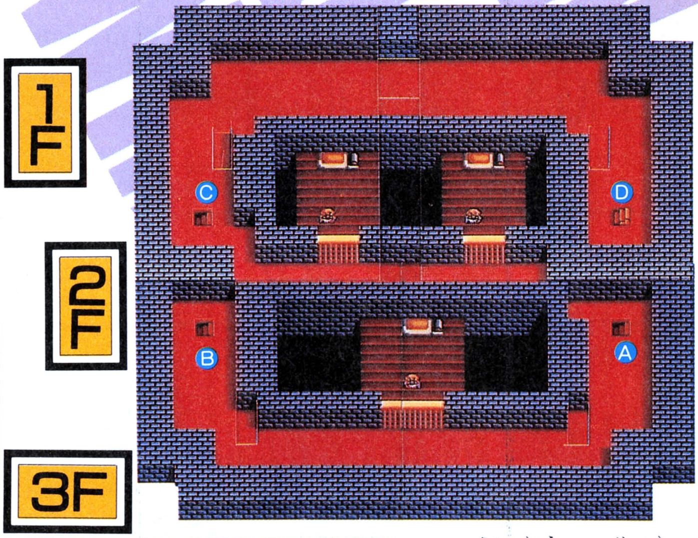
かつてこのエゾの北部には3つの村があった。トチカの村は大地震によって崩壊してしまった。このエゾは2人の異国からきた魔法使いによって統治されていた……などの重要情報をリウモ、ノシパの長老達から聞くことができる。

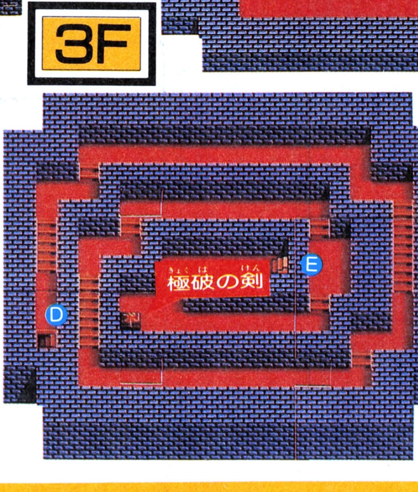


⬆2つの村には長老の家があり、情報か集めやすいのだ。

湖の館に住むラファエルは義経なのだろうか？









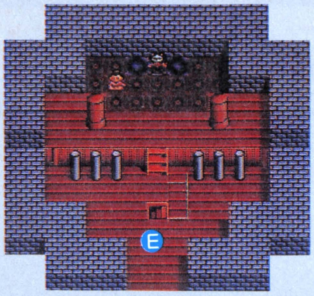
➡リッツの杖を使えば海を歩ける！

この湖の館に捕らえられている人々は、重要な情報を持っているので、確実に話を聞くようにしよう。リッツの杖の情報はすぐに必要になるぞ。

最強の武器 “極破の剣”

この館の1Fの宝箱には太陽の鎧、3Fの宝箱には極破の剣が入っている。太陽の鎧は、鬼若と弁慶の最高の鎧だし、極破の剣は、鬼若専用の最強の武器なのだ。

4F



付き人から情報を‥‥

せっかく最上階まで上がってきたというのに、ラファエルはまったく相手にしてくれない。仕方なく横にいる女の人に話しかけてみると……。



⬅魔法使いダビデは北の果てにいる。

廃墟と化したトチカ村へ急げ！

魔法使いダンテの館は、湖の北東の小島の上にある。海を凍らせ、歩けるようにするリッツの杖がなければ行くことはできないのだ。リッツの杖は、トチカ村の中央にある木の下に隠されているよ。



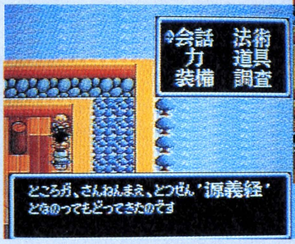
⬆2人の魔法使いの家と家の間の木の下にあるぞ。

リッツの杖で海を渡り、ダンテの館へ


⬆リッツの杖を使えば、こうやって海を渡ることができるのだ。

リッツの杖で海を渡り、ダンテの館へと向かう。魔法使いダンテの館の者は、皆、事情をくわしく知っている。なぜラファエルが義経を名乗っているのか、きちんと情報を集めていこう。ダンテと話をすると、ラファエルの記憶を取り戻すことができるアイテム、覚醒の炎をもらえるのだ。この覚醒の炎を持ち、再び湖の館に向かえ！

➡魔法使いダンテから覚醒の炎を受け取った。これでラファエルを……。





⬅ラファエルは義経ではないことが、これではっきりしたのだ。

ラファエルに覚醒の炎を使う

〔ラファエルとの対決!!〕

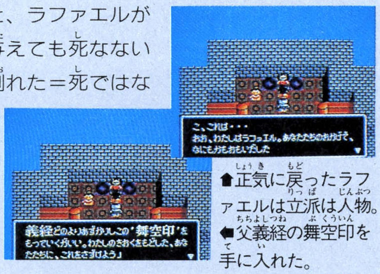
湖の館で、ラファエルに覚醒の炎を見せると、ラファエル（にせ義経）は頭が混乱し、鬼若達に襲いかかってくるのだ。ラファエルは攻撃も法術も強力なので、慎重に戦わないと、いきなり死んでしまうかもしれないよ。

⬇不死身のラファエルなんて倒せるの？



舞空印を手に入れたぞ！

ある程度ダメージを与えると、ラファエルが正気づく。いくらダメージを与えても死なない相手なので（不死身だから）倒れた＝死ではないのだ。正気に戻ったラファエルは、自分の行動を詫びながら、舞空印を鬼若に託すのだ。この舞空印があれば、どこへでも行くことができる。



⬆正気に戻ったラファエルは立派は人物。
⬅父義経の舞空印を手に入れた。

三種の神器の真の力を引き出す、七星の力を手に入れろ



➡七星の力を象徴するものが。

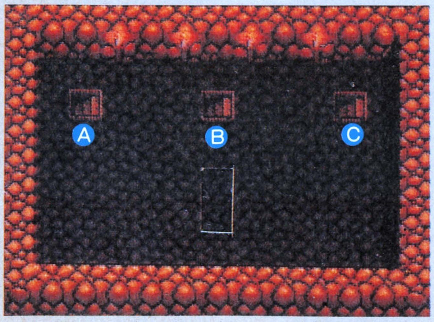


➡この七星の力も必要らしい。

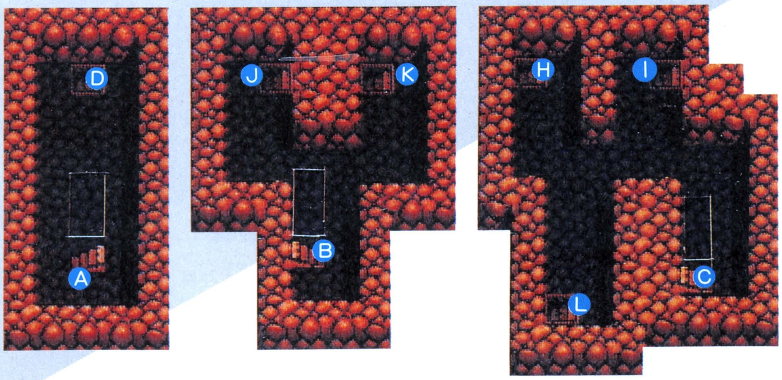
イズモ村の北に浮かび上がった死の島・七星島。この地下にあるダンジョンは、はっきりいってかなり複雑。迷わないようにマップを見て、現在位置を常に把握しておこう。

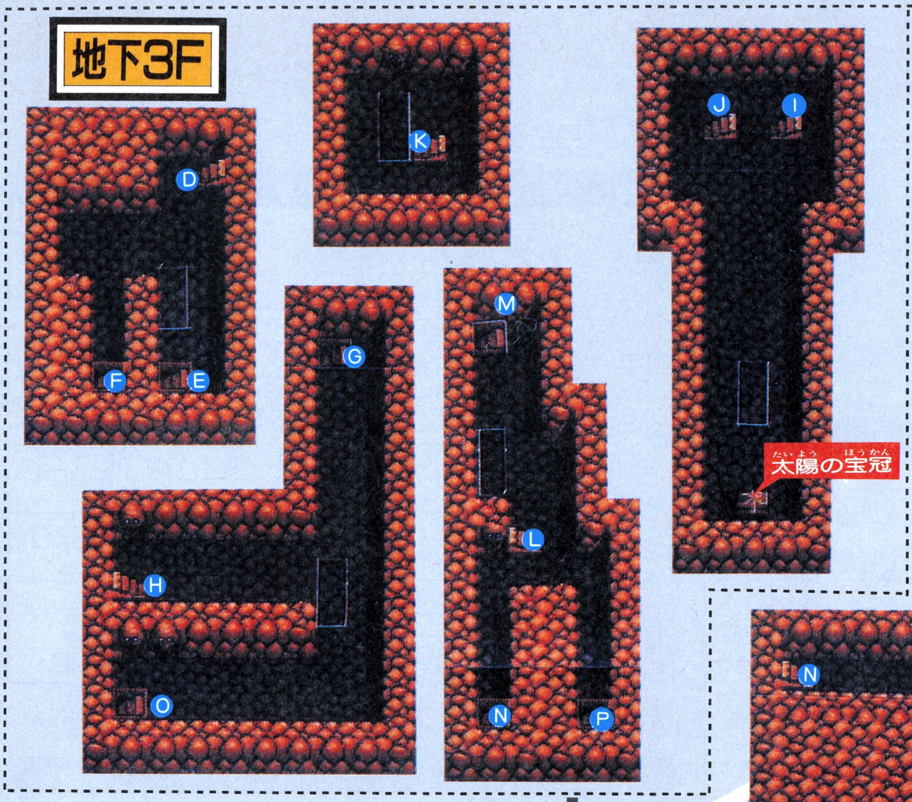
このダンジョンには、太陽の宝冠や竜人の兜といった、強力な防具があるので、しっかり手に入れて装備しよう。このダンジョンのボスは、ぬえ。2匹で出現するため倒しづらいぞ。

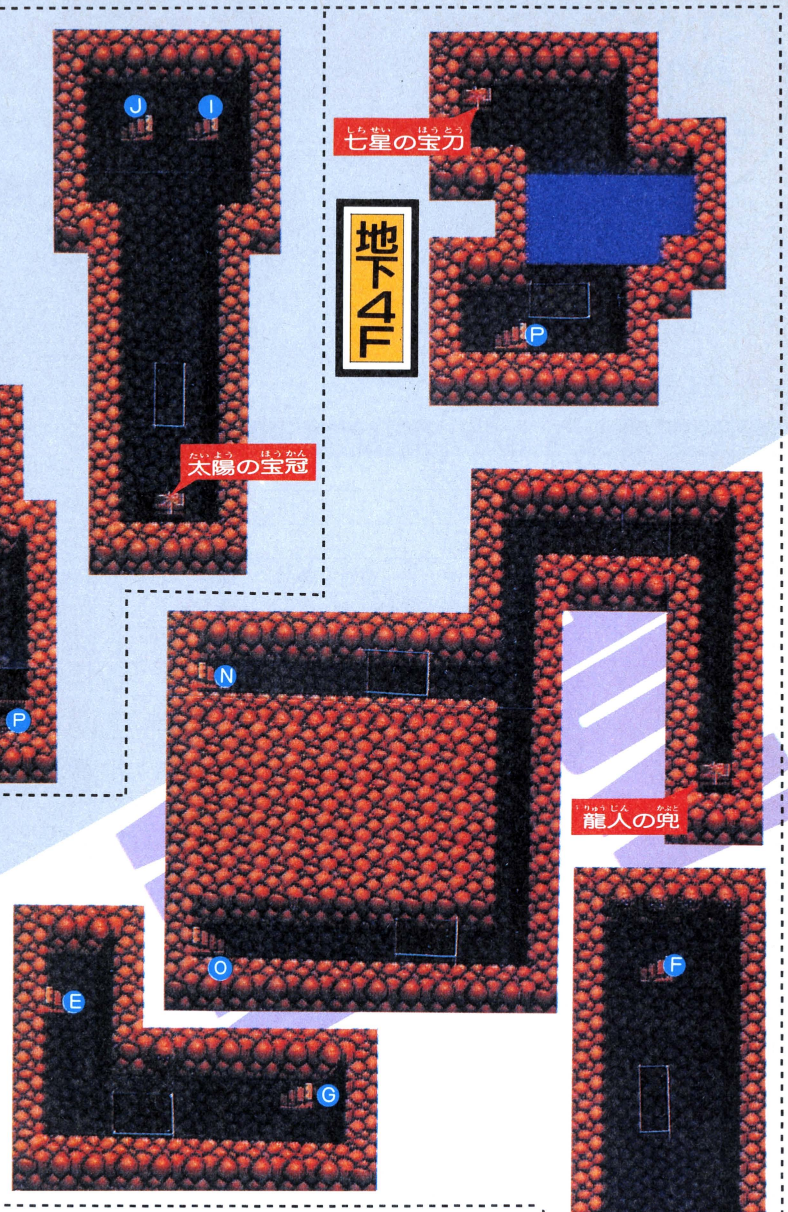
地下1F

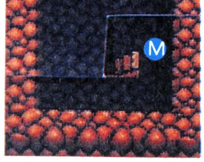


地下2F









ぬえとの対決!!

この七星の島のボス・ぬえは2匹一組なので、集中攻撃をして、1匹ずつ倒していくという手段がとれないぞ。このぬえは、軌炎陣の法術で攻撃してくる。この術はかなり強力なので、必ず封呪をかけるようにしよう。



⬆ぬえは攻撃力もかなり高いので注意しよう。

最後の神器を守る 風神・雷神に再チャレンジ

陸前のダンジョンには入れない

陸前の殿様の家の地下にある寿の間から通じるダンジョンは使えない。寿の間を守る警備の者が風神・雷神は強いからやめたほうがいいんじゃ……などと言って通してくれないので、使用することができないのだ。

それじゃあ、どうやって風神・雷神に戦いを挑むのかというと、舞空印で飛んでいけばいいのだ。



⬅こちらのレベルも上がったのになあ。



⬅舞空印を使って一気に風神・雷神と対決だ。

風神・雷神との対決!!



⬆風神・雷神と再び対決だ！ こっちのレベルは、上がってるんだぜ。

風神・雷神は、それぞれ魔破渦、放雷といった得意な法術があるので、封呪さえかけておけば敵の攻撃は半減するぞ。攻撃力もたいしたことないので、1匹に攻撃を集中させて倒していけば、かつての強さがウソのように簡単に倒せちゃうぞ。風神・雷神を倒せば、やたの鏡が手に入る。ついに三種の神器がそろったのだ。

鬼若の真の敵が、ついに明らかにされる時がきた。

京の都へ急げ！

これさえあればもう安心！ 武器・鎧・防具・アイテム・法術全リスト

この『弁慶外伝』には、たくさんの武器、鎧、防具、アイテム、法術が登場するけど、はっきりいって名前を聞いただけでは、なにに使用するのかすらわからないものも結構ある。しかし、このリストさえ見れば、アイテムの効果、武器の攻撃力や防具の防御力、法術の効果や消費ポイントなどが一目でわかっちゃうぞ。これで、新しいアイテムが手に入った時に、あわてなくてすむね。

▼武器全リスト

武器名	効果	入手場所	使用者
木刀	攻撃力＋3	林省寺	鬼
六角杖	攻撃力＋6	九十九村	鬼
槍	攻撃力＋8	鎌倉	鬼・三
鞭	攻撃力＋7	九十九村・鎌倉・陸前	鬼・三・沙
剣	攻撃力＋10	鎌倉・陸前	鬼・三・沙
くさり鎌	攻撃力＋16	陸前	鬼・三
双刃の槍	攻撃力＋22	闇市	鬼・三
なぎなた	攻撃力＋10	闇市	弁
超合金ヨーヨー	攻撃力＋24	箱根の関所・尾張	沙
火薬玉	攻撃力＋25	箱根の関所・尾張	三
鋼鉄のなぎなた	攻撃力＋22	海底トンネル	弁
斬魔刀	攻撃力＋28	京都・神戸・伊予	三
鋼鉄の角杖	攻撃力＋26	京都・神戸・伊予	鬼・三・弁
退魔の剣	攻撃力＋36	京都・神戸・安芸・長崎	鬼
龍の尾	攻撃力＋30	神戸・安芸	沙
くさり斧	攻撃力＋34	安芸	三・弁
爆裂雷	攻撃力＋34	伊予	三
青龍刀	攻撃力＋41	長崎・リウモ	三
鬼留の剣	攻撃力＋50	長崎・リウモ	鬼
太陽の杖	攻撃力＋45	火龍のダンジョン	沙
極破の剣	攻撃力＋62	湖の館	鬼
究極のなぎなた	攻撃力＋60	？	弁

▼鎧全リスト

鎧名	効果	入手場所	使用者
前かけ	防御力＋4	林省寺	鬼・沙
法衣	防御力＋7	九十九村	鬼・三・弁
竹の鎧	防御力＋11	鎌倉	鬼・三
戦闘服	防御力＋14	闇市	鬼
羽衣	防御力＋8	闇市	沙
くさりかたびら	防御力＋14	闇市	三・弁
月光の法衣	防御力＋20	林省寺の地下	鬼
鉄の鎧	防御力＋28	尾張・京都・神戸・安芸	鬼
魔よけの羽衣	防御力＋20	京都	沙
月影の鎧	防御力＋35	禁断の洞窟	鬼・三・弁
光の羽衣	防御力＋32	長崎・リウモ	沙
炎の鎧	防御力＋50	長崎・リウモ	三
光の法衣	防御力＋39	リウモ	鬼・弁
太陽の鎧	防御力＋43	湖の館	鬼・弁

▼防具全リスト

防具名	効果	入手場所	使用者
帽子	防御力＋3	林省寺	鬼
手甲	防御力＋4	九十九村	鬼
竹の手甲	防御力＋7	鎌倉	鬼
鉄の兜	防御力＋20	闇市・京都	鬼・三・弁
絹の肩かけ	防御力＋8	闇市	沙
七色の肩かけ	防御力＋15	京都	沙
封魔の腕輪	防御力＋25	神戸・安芸	三
守りの頭布	防御力＋18	神戸・安芸	鬼・沙
賢者の頭布	防御力＋30	長崎・リウモ	鬼・沙
光の腕輪	防御力＋25	火龍のダンジョン	鬼・沙
太陽の宝冠	防御力＋33	七星の島	鬼・弁
龍人の兜	防御力＋31	七星の島	弁

▼アイテム全リスト

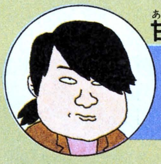
アイテム名	効果
薬	体力を少し回復できる。
解毒剤	体内の毒を消すことができる。
封魔香	これを使うと、しばらくの間敵が出現しない。
見返しの手鏡	前に立ち寄った宿屋のある町に一瞬で戻れる。
大薬	体力がかなり回復する。
風の霊薬	法術の魔破と同じ効力を持っている。
火の霊薬	法術の軌炎と同じ効力を持っている。
水の霊薬	法術の冷鎖と同じ効力を持っている。
土の霊薬	全員の体力をフル回復させる。
木の霊薬	1人の法力をフル回復させる。
六道の秘薬	死んだ仲間を復活させる。ただし体力は1。
書付け	鬼若の身分証明書のような物。

アイテム名	効果
金屋の紋章	全国の金屋で見せれば情報を聞ける。
霊光石	隠れ重塔をこの世に現す力を持っている。
黄金の刀	弁慶を復活させるために使用するアイテム。
夢操の回鏡	いままで行ったことのある都までひとっ飛びで行ける。
静寂の笛	地下の迷宮から脱出することができる。
合鍵	陸前の古井戸の中にある扉の鍵。
龍水晶	水龍に渡すと怒りを鎮めてくれる。
虹色日記	本州と四国をつなぐ巨大な橋を復活させる。
人魚の涙	人喰い砂漠を元の自然に戻せる。
リッツの杖	海を凍らせてその上を歩ける。
舞空印	空を自由自在に飛び回れる。
七星の宝刀	？
三種の神器	？

法術全リスト

分類	術名	効果	術者	法力
攻撃	魔破	敵方1匹に対して有効。風力系の衝撃波を放ち、ダメージを与える。	鬼若	4
	魔破渦	敵方全員に対して有効。魔破より強力な衝撃波を放ち、ダメージを与える。	沙夜香	10
	放雷	敵方1匹に対して有効。呼び集めた雷雲から雷を、相手の頭上に落とす。	鬼若	8
	強雷	敵方1匹に対して有効。放雷よりも強い雷を落として攻撃する。	沙夜香	10
	冷鎖	敵方1匹に対して有効。魔破系の法術より強力。冷気を放ってダメージを与える。	鬼若	14
	冷破陣	敵方全員に対して有効。冷鎖並みの強力な冷気を放って攻撃する。	沙夜香	15
	軌炎	敵方1匹に対して有効。火炎を放って攻撃する。魔破系や冷鎖系より強力な法術。	鬼若	18
	軌炎陣	敵方全員に対して有効。軌炎並みの強力な火炎を放って攻撃を加える。	沙夜香	20
	光指放	敵方1匹に対して有効。指先から強力な光線を放って、大きなダメージを加える。	鬼若	16
	光斬破	敵方1匹に対して有効。手から強力な光線を放って、大きなダメージを加える。	沙夜香	13
	極無転	敵方全員に対して有効。一瞬のうちに全滅させられるが、かかる確率は$\frac{1}{2}$。	沙夜香	20
	邪極無転	敵方全員に対して有効。究極の法術だが、かけた人は死んでしまう。そのうえ……。	——	——
防御	封呪	敵方全員に対して、1ターンだけ有効。相手の持つすべての術を封じ込めてしまう。	鬼若・沙夜香	4
	眠倒	敵方全員に対して有効。相手を眠らせてしまう。	鬼若	4
	緩攻止	味方全員に対して、1ターンだけ有効。防御力を引き上げる。	鬼若	4
	落盾	敵方全員に対して、1ターンだけ有効。防御力を引き下げる。	——	4
	豪昇	味方全員に対して、1ターンだけ有効。攻撃力を引き上げる。	沙夜香	8
	煙遁	どこからともなく煙が立ちこめ、敵方から逃げることができる。	沙夜香	10
移動	聖踏	味方の周りに敵を寄せつけない。船や野外で使えるが、ダンジョンなどでは無理。	鬼若	10
	加歩速	味方全員が、いつもの倍の速さで歩くことができる。	沙夜香	6
治療	気帰	味方1人に対して有効。減少した体力を30ポイント回復させる。	鬼若・沙夜香	3
	気回帰	味方全員に対して有効。減少した体力を30ポイント回復させる。	沙夜香	7
	気慨無	味方1人に対して有効。減少した体力を60ポイント回復させる。	鬼若・沙夜香	7
	気慨転	味方1人に対して有効。減少した体力を最大値まで完全回復させる。	沙夜香	10
	転生	味方1人に対して有効。死んだ人を生き返らせることができる。ただし、体力は1。	沙夜香	20
	苦解	味方1人に対して有効。体内の毒をきれいに消し去ってくれる。	鬼若・沙夜香	5

お毒味チャート SPECIAL

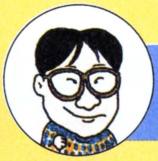


甘口代表 キタロー根上

この原稿を書いていると、パソコンが2回も暴走してデータが完全にメチャメチャに。セーブは、こまめにしようと誓った今日この頃……。

PCエンジン初の本格歴史モノRPG。発売が延び延びになっていたけれど、それは良いものを作ろうとしたからだと、納得できるほどの出来。もし年末にゲームを買うつもりなら、この『弁慶外伝』が一番のおススメだよ。

★★★★★★★★☆☆



中辛代表 ウォルフ中村

パソコンの「遥かなるオーガスタ」というゴルフゲームに、ここ数カ月ハマりっぱなし。数あるゴルフゲームの中でも一番のお気に入りだ。

システム、シナリオともに勘所をおさえてあるので安心して遊べる。私は時間の関係で最後までできなかったけれど、プレイした範囲内ではゲームバランスもなかなか。メッセージに日本語としてヘンな部分があるのは、ご愛敬。

★★★★★★★☆☆☆

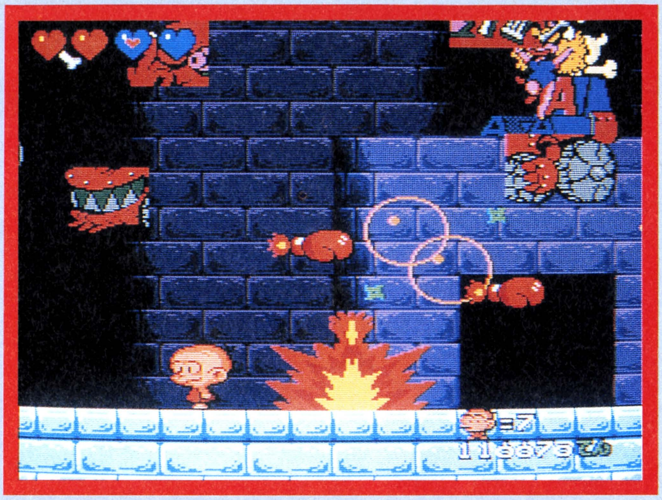
ソフトが当たる はみだしクイズ

このゲーム『弁慶外伝』の主人公・鬼若（きじゃく）の名前の由来は、弁慶の幼名・鬼若（おにわか）にちなんだものです。それでは鬼若の本当の父親は次の3人のうちの誰でしょう？　①弁慶　②義経　③ラファエル

PC原人

とってもファニーなキャラクターたちに、おもわず笑ってしまうコミカルタッチのアクションゲーム。かくれアイテムや、かくし部屋なんかもどーんと紹介しながら、一気に最終らうんどまでのおトクな攻略法を紹介するよ。

ハドソン／発売中／¥5,800

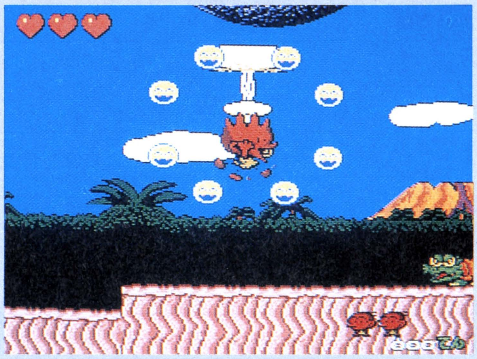


石頭を武器にガンガン突き進もう！

恐竜王国は全7らうんど

PC原人（マイキャラ）は、恐竜王国の平和を守るため、全7らうんど・25エリアを駆け抜けなければならない。唯一の武器は、史上最強の石頭。肉を食べることによって2段階にパワーアップし、無敵状態に突入する。

ゲーム攻略のためには、基本テクとして、①回転ジャンプ(ジャンプ中に①ボタン連打)、②根性登り（①ボタン連打でがけを登りきる)、③ジャンピングヘッドバット（ジャンプとヘッドバットの組み合わせ）をマスターしよう。ターボパッドがないと、手がつっちゃうかもね。

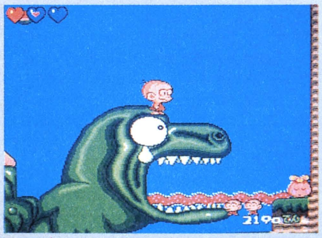




⬆原人くんの唯一の攻撃方法がこのヘッドバット。肉を食べると威力がupする。

⬅肉を食べると頭がショートし、原人➔猿人➔無敵➔変人と進化するぞ。

らうんど1 全3エリア



➡頭にヘッドバットすると、すてごのどんが口を開けて…。

らうんど1は小手調べ。エリア③はステゴザウルスの背中の上とおなかの中のステージだ。おなかの中の途中にある狭い通路の先と、最後のエレベーターの右上のものかげに1upが！

ボス でかだん

しゃぼんで攻撃

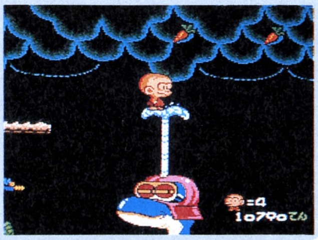
でかだんの弱点は頭。頭の上で回転ジャンプをしながら、原人がうまく脳天に落下するようにコントロールしていれば楽に倒せるぞ。でかだんの吐き出すシャボンもヘッドバットで壊せる。



⬆頭にヘッドバットしていると、でかだんのヘルメットがだんだんこわれていくぞ。

らうんど2 全7エリア

さばくから高原まで、変化に富んだ長いらうんどだ。あみーごさばくには、ボーナスステージが4つもかくされているから、ここで基本テクをマスター。えれきんだきは水中を進もう。

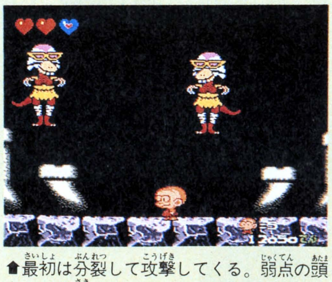


⬅このふん水の上に乗ると、野菜やフルーツがたくさん取れる。

ボス しゅりけーん

動きがすばやいぞ

まず天井から2体で出現し、次に1vs1の地上でのバトルになり、最後は、消えたり現れたりする。しゅりけんをさけながら、すばやい動きを先読みして頭めがけてヘッドバットだ。



⬆最初は分裂して攻撃してくる。弱点の頭めがけて先まわりしてヘッドバットだ。

らうんど3 全5エリア

エリア1 でこたんさばく
ジャンピングヘッドバットだ！

でこたんのジャンピングヘッドバット攻撃には目には目をだ。ここには8つのかくれステージがあるぞ。



⬆でこたんが落下してくるところをヘッドバットで倒せ。

エリア5 おーろらちたい
氷に乗って進もう



⬆こうやって動く氷の上に乗らないと、この坂は登れない。

地面がすべて坂を登れないから、動く氷にうまく乗って進むのだ。水中にはかくれステージが2つあるぞ。

ボス がんごーん
足場がすべるぞ

手強い敵だけど、ポイントをつかめば楽勝だ。がんごーんは地面の岩をくだいてわいてくるが、わいてくる直前に、がんごーんの頭のま上（この位置はわいてくる岩でわかる）で回転ジャンプしながら待っていよう。わいてきたがんごーんは連続ヘッドバット攻撃ですぐダウン。これをくり返せばクリアだ。



⬅きちんと頭を狙うこと！腕や肩にさわるとダメージを受けてしまうから注意しよう。

⬇こうやって地面からわいてくるから、頭の位置で空中回転ジャンプで待つのだ。



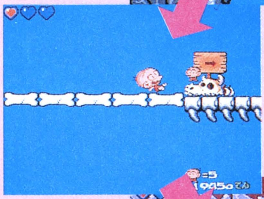
近道しよう！
エリア2 ほねほねばし

らうんど3は、全5エリアだけど、エリア2のほねほねばしをわたりきると、いきなりエリア5に行けてしまうのだ。しかも1upのおまけつきだぞ！

➡ここがスタート。左はじから助走してほねほね橋の直前ギリギリでジャンプ、回転しながら落ちる。



⬅と、ここまで届くのだ。そして、1upを取って、みごとにゴールしてみると…。



➡エリア3・4を飛びこして、いきなりエリア5のおーろらちたいまで行けてしまう。ヤッタネ！



らうんど4 全1エリア

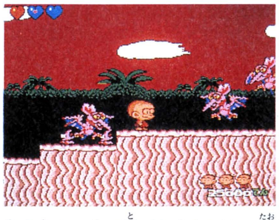
エリア1 ひろびろさばく
やしのきーはおともだち！

やしのきーの上手な利用法を教えてあげよう。右からのヘッドバットで右へ、左からのヘッドバットで左へ進むのだ。やしのきーに乗ってラクラク進もう。



⬆歩くやしのきーに乗って進めば、空中のにこにこマークも取れるし、ラクチンラクチン。

ぴよぴーよがぐえぐーえに！

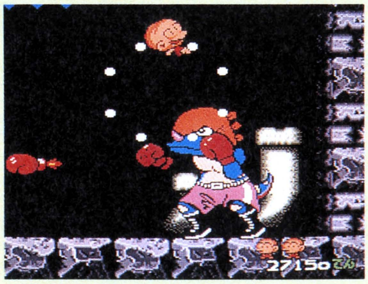


⬆ぐえぐーえの飛びかうさばく。倒された親の復しゅうのため、ぴよぴーよが成長するところなのだ。

ぐえぐーえを倒すと、その下の3羽のぴよぴーよの中の1羽がぐえぐーえに成長して襲ってくるのだ。かわいそうだけど、子どものうちに倒してしまおう。

ボス あぽろ
連続回転ヘッドバットで倒せ！

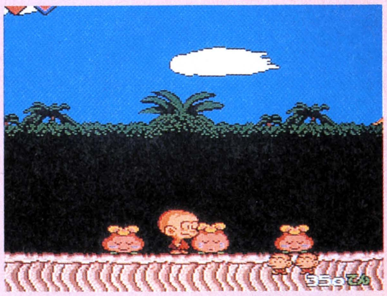
あぽろの攻略法は、でかだんと同じ。動きは速くなるけど、脳天でちょんちょんしていれば倒せてしまうのだ。あぽろのグラブ攻撃も回転ジャンプしていればけちらしてしまえる。どのボスにも言えるけど、ターボパッドがあるとずいぶん楽なのだ（それにしても、あぽろというよりジョーに見える）。



⬆他のボスたちと同じく弱点は脳天。時々くり出すグラブ攻撃も、回転ジャンプでけちらそう。

ワンポイント・アドバイス
トラップばね花の見分け方

エリアのあちこちにあって野菜、フルーツ、ハートを出してくれてとっても助かるアイテムのばね花。中には、3つも5つもアイテムを出してくれるのもある。だけど、このアイテムばね花にそっくりに化けているトラップばね花というとんでもないヤツがいるんだ。この見分け方は簡単。じっと見ていて動かないか、横から頭突きをしてアイテムを出さないのがトラップなのだ。



⬆まん中が、トラップばね花。両側のアイテムばね花みたいに、ちぢんだ状態にはならないのだ。

らうんど5エリア9の全マップ公開！



らうんど5 全10エリア

エリア2 たまごもん

いよいよ要さいへ

地面にヘッドバットするとお助け花が出現するポイントがあるぞ。



⬅お助け花を取ると、いろんなアイテムが出現！

エリア6 要さいへの通路

得点で1upだ！



➡天井を利用すると、こんなに簡単にできるぞ。

たくさん並ぶトラップばね花を回転ジャンプで何度も頭突いて、1000点が5回出るまでがんばろう。得点upで1upしまくるのだ。

エリア9 滝登り

左のマップの見方

かくし部屋や、地面へのヘッドバットで出現するお助けばね花の位置を教えよう。1upが多いぞ。

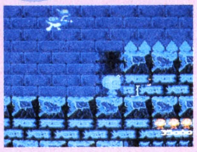
かくし部屋	R
お助け花出現	F
エリアのスタート	S
エリアのゴール	G

㊙情報

1UPのできるかくし部屋大公開！

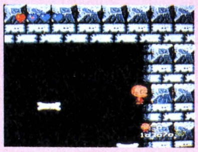
らうんど5には1upのチャンスが多い。ここでは、1upのあるかくし部屋の位置を紹介しよう。

エリア3 壁をこわせ！



⬅この右の壁をこわして十字キーの上で入れる。部屋はあと2つあるよ。

エリア7 右上に注目！



➡のぼれんるーむの右上のすみにある。野菜と肉の部屋も途中にある。

エリア8 滝の上はあやしい



⬅十字キーの上で入れる。右の滝の上は、フルーツの部屋だ。

らうんど6〜7

ぐらんぱれす

再び生命を与えられた、これまで倒してきたボスたち。そしてたまごどんIII号と対決！　その後は…ヒミツ。



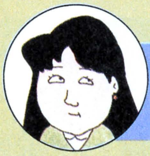
⬆倒したはずのボスが何者かの卵でよみがえる。

ボス あるらうね&たまごどんIII号



⬅あるらうねのあやつるたまごどんIII号の弱点は鼻先のアンテナ。ここを狙い打ちだ！

お毒味チャート SPECIAL



甘口代表 まゆりん

子猫の里親さん募集中。ママ猫は黒のペルシャ。パパ猫不詳。生後3か月で性別不明。まっ黒で無口。なかなか美形です。ヨロピク。

原人くんの表情がとにかくカワユイ♡　もっさー（ワニ）に食べられる姿がサイコー！　あんまりかわいいから、残機ぜーんぶ食わせちゃったワ。難易度のバランスも絶妙だから、ついついのめりこんでしまう1本。

★★★★★★★★☆☆



極辛代表 岩崎啓真

『イース』が終わって、さて次のゲームは何にするかをぼーっと考えている毎日。さて、あれにしようか？　これにしようか……。

ユニークな敵キャラクタといい、自分の攻撃法といい、まったくユニークなゲームであると思う。操作性も良くて、なかなかいいゲームだ。しかし、1UPする早さで難易度を調整しているのは、どうかと思う。

★★★★★★★☆☆☆

ソフトが当たる！ はみだしクイズ

ユニークなキャラがいっぱいの『PC原人』。らうんど4に出てくるぴよぴーよが変身すると何になる？
①げろげーろ　②ぐえぐーえ　③トラップばね花　④ごろごーろ

Animation

ゲームとアニメの真剣勝負!!



『ソル・ビアンカ』はゲームだけじゃなく、なんとアニメにもなるのだ！　その上、両方が独立した作品になっていて、どっちもメチャおもしろい。ゲームもアニメも手に入れないと後悔するぜ。

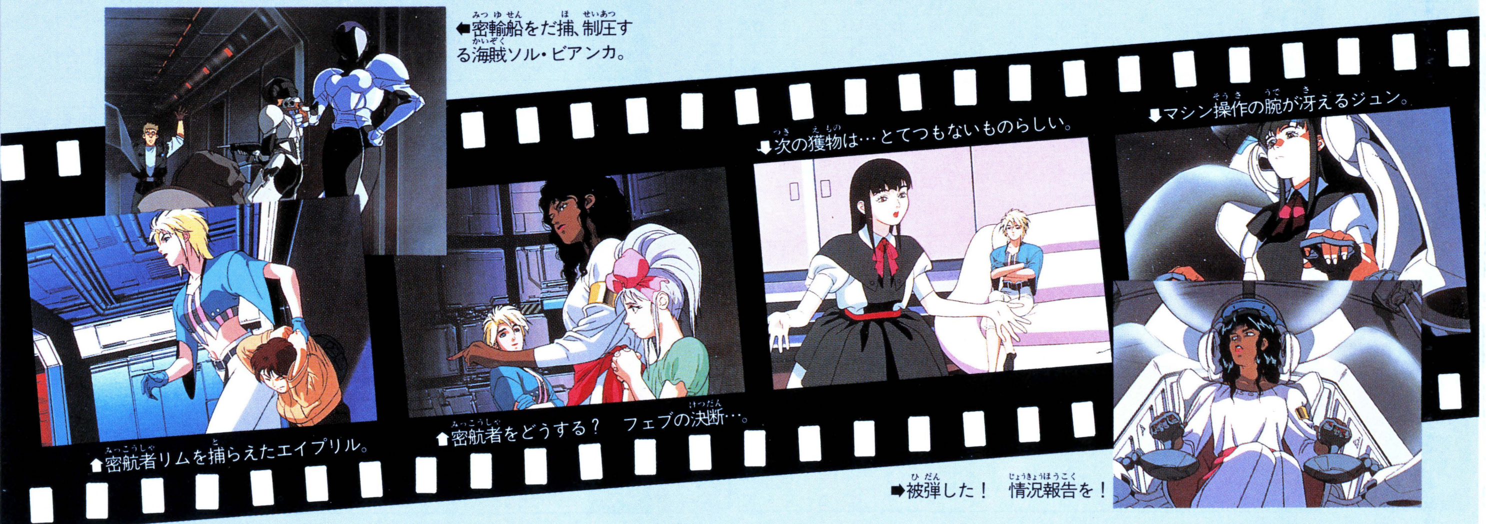
ソル・ビアンカ SOL·BIANCA

- ▶カラー50分
- ▶Hi-Fiステレオ(VHS・β)
- ▶¥11,000(税別)
- ▶'90年3月21日発売

ストーリー
ビデオアニメ

《ソル・ビアンカ号》の5人の女海賊。彼女らは、戦利品の中に潜んでいた少年の誘いで、惑星トゥレスに向かい、その地に君臨する総統バトロスに戦いを挑む！

5人の少女戦士たちの冒険が今、始まる！



⬅密輸船をだ捕、制圧する海賊ソル・ビアンカ。

⬇次の獲物は…とてつもないものらしい。

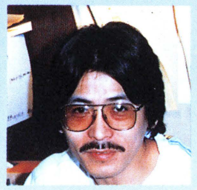
⬇マシン操作の腕が冴えるジュン。

⬆密航者リムを捕らえたエイプリル。

⬆密航者をどうする？　フェブの決断…。

➡被弾した！　情況報告を！

製作者から一言



監督
秋山勝仁
代表作／『超時空要塞マクロス』『ガルフォース』など多数。

今回の話があったとき、ゲームとのメディア・ミックスなんて経験は初めてだったので、正直とまどいましたよ。でも、仕事を進めるうちに、ゲームとはいいタッグが組めそうだと思えて…今後もゲームに限らずいろいろやりたいですね。



キャラクター・デザイン
恩田尚之
代表作／『ガンダムZZ』『TO-Y』『BE-BOY』など多数。

ぼくとしては、初めての女の子たちが主人公の作品だったので、普段やりたいと思っていたことはできるだけやったつもりです。ちなみに、アーケードの『ウイニング・ラン』で、吉祥寺と中村橋方面では、ぼくの右に出る者はいない　…？



メカニック・デザイン
竹内敦志
代表作／『ガルフォース3・4』『パトレイバー』など多数。

メカ・デザインのデビュー作なので、目いっぱいがんばりました。かなり自由にやらせてもらって、ぼくのカラーが出ていると思います。お気に入りは敵方の戦闘機。今後はキャラクターもやりたいと思うので、温かく見守ってください。

はみだし情報

VTの主題歌「負けないで」(NECアベニュー）の入ったCDが1月21日発売（¥2,920税別)。さらにLDが'90年4月4日に発売される（¥6,000税別)。



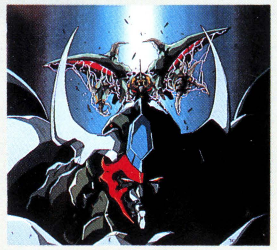
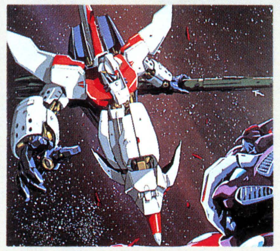
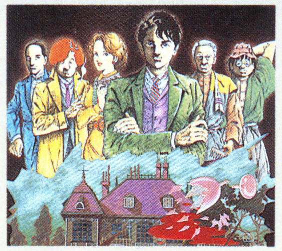
主題歌を歌うNAOのプロフィール／'89年3月21日のデビューだが、G・B・Syn・Drs・Pfの楽器をこなす実力派。もちろん作詞、作曲もする。

Review

製作者同士が厳しくチェック

新作ソフト バトルロイヤル レビュー

開発中のゲームで遊んでばかりいる製作者3人が、自作のソフトを含めて診断し合う、楽屋落ちいっぱいの新作レビュー。ソフト選びの参考に……しよう。

NEW SOFT / 製作者	ガイフレーム	飛装騎兵カイザード	謎のマスカレード
	 '90年1月26日発売予定 ¥5,800	 '90年2月23日発売予定 ¥6,200	 '90年3月2日発売予定 ¥6,000
涼気　血空(プランニング・プランナー) 目下、来年と再来年用の企画に集中。何が出るかお楽しみに！	ちっきしょー。もうタイムリミットじゃねーか。もうちょいリキ入れてやってりゃーなー。ああ、ざんねんじゃ。 ★★★★★★☆☆☆☆	こいつのカゲには焼肉のニオイがする。おい、江原、はよ持ってこんか！　プレイするたび肉食になるワタシでした。 ★★★★★★☆☆☆☆	しぶい。あまりにしぶくて顔がシワだらけになってしまう。うつくしいグラフィック。しぶい音楽。プレイしてみそ。 ★★★★★★★☆☆☆
槌打　年老(プログラミング・プログラマー) 『シュビビンマン』についで『カイザード』の企画製作をやってます。	ユニットの相性がはっきりしていて、じっくりやる人向きかな。ところでガイアクリスタルを知りませんか?(バキッ!) ★★★★★★★☆☆☆	シミュレーションのめんどうな部分を取っぱらってノリのいいゲームを作ってみました。みんな買ってください。 ★★★★★★★☆☆☆	大正時代ノリのモノトーンで、さすがに絵は最高。ストーリーも大人っぽくて、サスペンスドラマみたいだ。 ★★★★★★☆☆☆☆
斧鬼刑位置(ダンシング・ダンサー) 詳細は不明。出身地はモンゴルのウィグル地区らしい。	エルビン・ランバートって、私の知り合いなんです。そんなわけで、いや〜まいったな。本当に言っていいのかなあ。 ★★★★★★★★★☆	このあいだジャン・江原のお店に行ってきました。カイザードスペシャルランチ、とってもグーです。おすすめ！ ★★★★★★★★★★	リバーヒルさん、ごくろうさまでした。ちなみにプロモビデオに出演しているのは私ではありません。 ★★★★★★★★★★

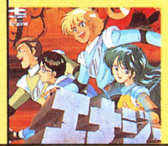
メサイヤソフトカタログ 好評発売中！

ダブルダンジョン

3D迷路のRPGで、2人同時プレイの楽しさを徹底追求！
¥5,500

がんばれ！ ゴルフボーイズ

家族4人で同時に楽しめるスーパーリアルなゴルフゲームだ！
¥5,300

エナジー

ドラマチックな展開であきのこないアクションアドベンチャー。
¥5,200

ガイアの紋章

あなたの知性をフル回転させる奥の深い本格的SLGだ！
¥5,500

モトローダー

壮快なスピード感と高い完成度を誇る本格的レーシングゲーム。
¥5,200

改造町人シュビビンマン

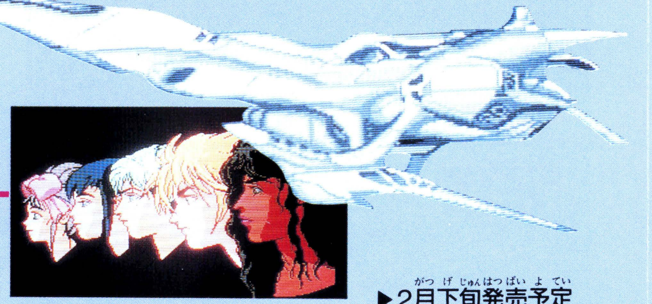
思わず笑ってしまうコミカルタッチのアクションゲームなのだ。
¥5,200

この場を借りてしまうお知らせ

『ダブルダンジョン』のマップが届かないとお怒りの皆様。宛て名不明で戻っていたりするものがたくさんありますので、一応確認の連絡を待ってます（住所氏名がぜんぜん書いてないスグレモノもあったぞ。72円はあずかった)。

RPGはついに小説を超えた！8本のシナリオによる壮大なストーリー

ソル・ビアンカ SOL·BIANCA



ゲームの『ソル・ビアンカ』は、CD-ROMならではのビジュアルシーンたっぷりのRPG。キミも5人の美少女とともに、宇宙の秘宝を求める旅に出発しよう！

▶2月下旬発売予定
▶¥6,200(税別)

宇宙の秘宝を探すのだ

人類の科学は隆盛をきわめ、次々に宇宙を開拓した。開拓時代が終わり、強大な軍事力をもって銀河の征服をたくらむものが出現しはじめた。銀河のあらゆるところで惑星間戦争が繰り広げられ、銀河は暗黒の時代を迎える。銀河暦2395年、そんな銀河を美しい純白の宇宙船が駆け回っていた。海賊船ソル・ビアンカ号である。クルーは5人の美少女たち。彼女たちは、宇宙の秘宝を探して銀河を冒険する。そのシナリオが大小8本。各シナリオの設定時間は、短いものでも2時間、長いものになると10時間に及ぶ。まさに、超ドデカストーリーRPGなのだ。

また、ビジュアルシーンも豊富で、ゲームの随所に盛り込まれている。CD-ROMならではのゲームだね。

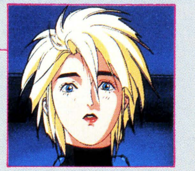
主人公・女宇宙海賊

フェブ



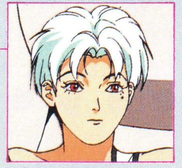
ムチ攻撃が得意。射撃は下手。5人のリーダー的存在。

エイプリル



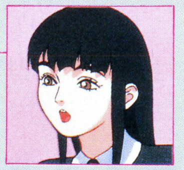
口うるさい仕切りたがり屋。戦闘はオールマイティー。

ジャーニー



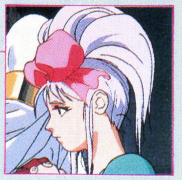
気分屋、あまのじゃく、単細胞で過激。射撃が得意。

ジュン



博学でデータ処理に優れる。道具を使った戦闘が得意。

メーヨ



好奇心旺盛、おしゃべり。メカの知識が豊富。

ゲームシステムをチェック！

ゲーム画面を見てもらえばわかるように、基本的なゲームシステムは一般的なRPGだ。

ちょっと違うのは、このゲームはレベルアップのときにキャラのどの能力を上げるか選べるんだ。キャラに個性をつけられるわけね。

ただし、キャラの能力を超えた強い武器を装備すると、攻撃力・命中率が下がるから、よく考えて選ぼう。

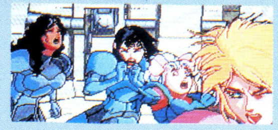


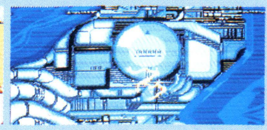
➡ただ今惑星探索中。



⬅経験値をかせごう。

ビジュアルシーン集









©MASAYUKI OHNUKI／ORG

壮大なシナリオをチラッと紹介！

シナリオ1 クリスタルはどこに？

さあ、壮大な物語の始まりだ。この惑星では原住民からある情報を入手するのが目的だ。原住民の言葉は言語解読装置がないと理解できない。その装置はダンジョンにあるという。そこに入るにはクリスタルが必要なのだ。

⬇この街で戦いの準備を整えよう。



⬇いろんな街で情報を集めるのだ。



⬇こいつを倒してクリスタルを取れ。





⬆強くなくちゃ冒険は続かない。



⬆何か言いたがっているようだ。



⬆このダンジョンに解読装置があるはずだ。

シナリオ7 時限爆弾を探せ

ソル・ビアンカ号はワープアウトしたとたんに、大型客船に衝突してしまった。その大型客船には、時限爆弾が仕掛けられているという。仕掛けたヤツの妨害をかわしながら、その爆弾を除去するのがここでの目的だ。

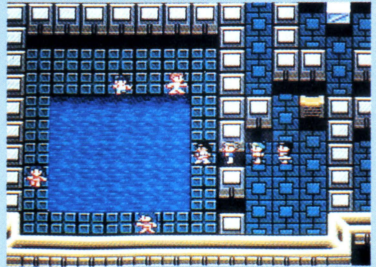
⬇おいおい、オメエらも探せよなぁ。



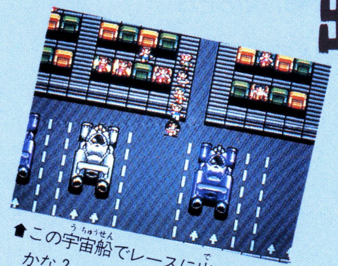


⬆うみゅ、なにやら怪しげな床屋だ。

⬇なんかありそうなんだがなぁ。



シナリオ3 アストロレースに出場だ！



⬆この宇宙船でレースに出るのかな？

ザーム自治系で行われるアストロレースにまつわる事件に、5人が巻き込まれてしまうというお話だ。

この他に5本もシナリオが

映画「エイ＊＊ン」にチョイ似なシナリオや、巨大なコンピューターですべてを管理されている惑星にまつわるシナリオ、ソル・ビアンカ乗っ取りのシナリオなどなど。1つのRPGを、長く楽しみたい人におすすめの1本だ。

ソル・ビアンカのゲーム情報を知りたい方はこちら側をお開きください。

開発の風景 完成目前の冷気が忍び込む熱気は怒りと悲しみだ。いわく、「グーな××××」「ダメにしてやるう」「莫大……」……ここでは愛や平和について語ることは無意味だ。ただあるのは、数10MHzの微弱電波とCLICK数100万回、9600BPSのたわけ言、今日の夜食は何だろな!! ありがとう、僕は決して『ソルビ』を忘れないからねぇー。

'89-'90メサイヤ新作コレクション

キミはメサイヤの新作攻勢に立ち向かえるか!!



新作ソフトリスト

ROMROMスタジアム	¥6,200
CD-ROM	'89年12月22日発売
ガイフレーム	¥5,800
Huカード	'90年1月26日発売予定
ソル・ビアンカ	¥6,200
CD-ROM	'90年2月下旬発売予定
飛装騎兵カイザード	¥6,200
Huカード	'90年2月23日発売予定
謎のマスカレード	¥6,000
Huカード	'90年3月2日発売予定
CYBER CITY OEDO 808	¥6,200
CD-ROM	'90年3月30日発売予定
キックボール	¥6,000
Huカード	'90年4月発売予定
ソル・ビアンカ	(ビデオアニメ)¥11,000
VIDEO	'90年3月21日発売予定

'89年末から'90年初頭、新作ソフトが続々と登場するぞ。メサイヤによる新作攻勢のスタートだ。ロールプレイングからスポーツゲーム、オリジナルビデオソフトまで、キミの挑戦を待っているスグレモノの数々をここで一挙に公開してしまおう。お年玉の使い道は、もうキマリだね！

New Soft メサイヤパワー爆発の2本だ！

キックボール

4月発売予定/予価¥6,000/SPG

キックボールは、基本的なルールは野球なんだ。違うところは、ボールはバットを使わずに足で蹴って打つってことと、ランナーにボールをぶつけてもアウトにできるってことだ。

ゲームの方は、ユニークキャラが画面狭しと動きまわって、見てるだけでも笑っちゃうぞ。

ユニークなキャラでPLAYBALL

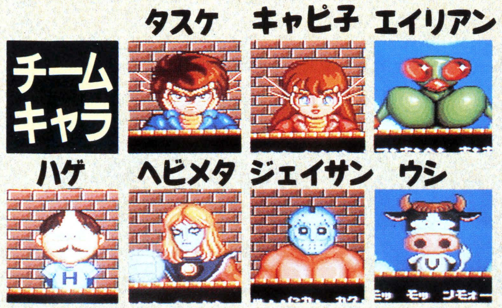


⬅ヘビメタ投手、第1球を投げた！

⬇ジェイサン、タッチアウトォ〜！

⬅エイリアン、ジャンプキャッチだぁ！

チームキャラ

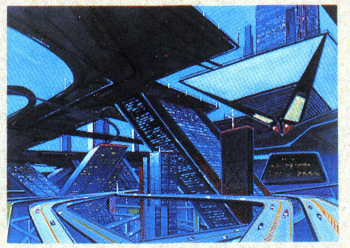


OEDO808

3月30日発売予定/予価¥6,200/AVG/CD

巨大な電脳都市にはびこるコンピューター犯罪を撲滅するのが目的のSFアドベンチャーゲームだ。アニメをふんだんに使った"見せるゲーム"を目指して開発を急いでいるぞ。

サイバーなネオ東京



⬆西暦2808年の日本は世界の中心地だ。

未確認情報 壮快なレーシングが楽しめた『モトローダー』とユニークキャラがギャグっていた『シュビビンマン』のパート2が出る！ というウワサが一部に流れている。しかし、残念ながら詳細は今のところ不明。また、CD-ROMによる本格的RPGや、メサイヤが初めて挑戦するシューティングゲームも姿を現しそうだという情報もキャッチした。が、これまたウラはとれていない。楽しみに待とうぜ！

SPG ヤッタ！ 機能充実、大容量



ROMROMスタジアム

▶'89年12月22日発売
▶¥6,200(税別)

選手に性格があったり、成長システムがあったりと、実戦さながらのプレイが楽しめる『ROM²スタジアム』。CD-ROMならではのグラフィックやリアルな音声も迫力満点だ。さらに、試合中のイベントも盛りだくさん。今年の冬は、この『ロムスタ』で熱くなろう！

CD-ROM初の野球ゲームに挑戦！



この『ロムスタ』は、ピンチやチャンスに強い選手、またその反対に弱い選手など、選手ひとりひとりに性格があるのが、最大の特徴となっている。しかも、選手は試合を経験していくうちに成長するので、はじめは力のない選手でも、我慢して起用すれば、期待に応えられる大選手にもなり得るってわけだ。こんなふうに、より本物に近い野球が楽しめるのがこの『ロムスタ』なのだ。他にもCD-ROMの特徴をフルに生かした機能がいっぱいあるぞ。

オープン戦

気軽に楽しめるのがこのオープン戦モード。DH制やデーゲームなど、自由な設定ができるぞ。

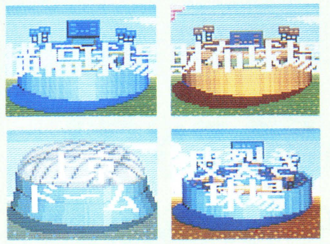


ペナント戦

全チームを相手にペナントレースを争うモード。1チームにつき、1試合ずつ対戦する。



球場案内



球場は財布球場、横幅球場、上京ドーム、皮裂き球場と全部で4つ。球場によって微妙にグラウンドの形が違うので、さまざまなゲーム展開が楽しめるようになっている。当然、戦法も球場ごとに変わってくるのだ。

ゲストを迎える 遠征に出かける

エディットチームはパスワード機能により、友達のROMにも登録できるようになっている。



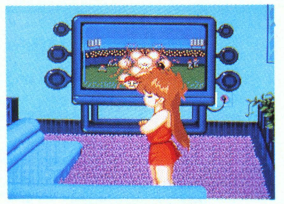
チームエディット

このモードで、オリジナルチームを3つまで作ることが可能。チーム名、ユニフォームの色、選手の性格などを設定でき、試合を重ねていくごとに選手を強化できる仕組みになっている。キミの力でチームを育てていこう。



イベントがこんなに！

ゲームの進行役として『改造町人シュビビンマン』のキャピ子が登場。試合の合間にも、さむらい姿や水着姿でキミを応援してくれるぞ！



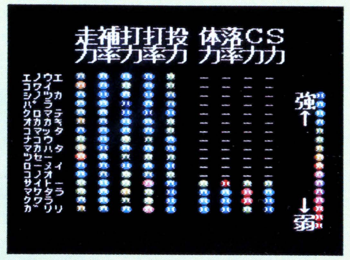
ウラワザ情報 ウラワザ情報第1弾は、対戦中にチームの戦力を見ることができちゃうというワザ。まず、プレイ中にタイムをかける。そしてIコンの✚の右上とセレクトを同時に押す。すると音楽が止まるので、そこでⅠボタンを押せば、先攻チームのデータ、Ⅱボタンを押せば、後攻チームのデータを見ることができるのだ。試合画面に戻す時はランボタンを押せばOK。

Data ROMROMスタジアム

表の見方

	名前	打率		打力	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
野手	マルカツ	275	14	14	L·L	12	14	1	15	11
	打率	右は安打力の目安。最大で15。左は画面表示打率。								
	打力	長打力を表します。最高は15。								
	投・打	Lは左、Rは右を表します。								
	走力	足の速さです。最も速くて15。								
	肩	肩の強さを示します。一番強いのは15。								
	性格	1：ふつう 2：弱気 3：強気 4：わがまま								
	体力	投手が長いイニングもつかどうか。最大で15。								
	補率	守備力の目安です。最高は15。								
投手	名前	投法	カ	シ	フ					
	エンジン	OV	14	15	5					
	投法	OV：オーバースロー UN：アンダースロー								
	カ	カーブの曲がり具合です。最大で15。								
	シ	シュートの曲がり具合。最大で15。								
	フ	フォークの落ち具合。最大で15。								

『ロムスタ』の球団は通常、全部で12球団。しかし、ペナント戦モードでは隠れ2球団が登場する。要するに全13球団を相手に戦うことになるのだ。また、エディットチームを選んだ場合は、通常の12球団プラス隠れ2球団（そのうちメサイヤーズとは2試合）と対戦、合計15試合を戦わなくてはならない。データをよく研究してがんばろう。



全12球団＋隠れ2球団選手データを大公開!!

聖春（セイント ハル）リーグ

D 修理中ドラッグス

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	ヒノコ	7	273	11	11	15	R·R	15	15	2	12	15
2	タツミネ	4	223	10	10	4	R·L	14	15	3	12	15
3	ジョー	8	323	14	14	2	R·R	8	8	2	13	13
4	オチマイ	5	293	15	15	32	R·R	7	10	1	12	13
5	ウネ	3	277	13	15	18	R·R	10	12	4	12	10
6	タイホー	9	283	13	12	16	L·L	9	10	3	13	14
7	ニムト	6	287	9	11	7	R·R	9	12	3	11	13
8	マカムラ	2	236	10	10	5	R·R	9	15	4	12	13
代打	オット	―	219	12	12	3	L·L	7	13	4	11	13
代打	カタモカ	―	238	9	13	15	R·R	10	13	3	12	12
代打	カマワタ	―	280	9	12	6	L·L	10	12	4	12	13
代打	ニムカ	―	287	11	11	7	R·R	8	11	3	12	12

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	ミシモト	OV	2.21	13	13	4	12	10	3	12	12
投手	マヤモト	OV	2.54	11	8	10	10	14	1	13	12
投手	カクゲ	OV	2.47	2	15	15	10	14	3	11	12
投手	カチマ	OV	3.61	12	10	13	11	12	2	11	12

G 富くじジャーマンズ

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	エノウエ	9	309	14	13	20	R·R	12	11	3	12	13
2	コワイ	6	268	13	10	2	R·L	8	11	4	12	13
3	シノツカ	4	316	15	12	6	R·L	12	12	3	12	15
4	パラ	7	300	14	15	31	R·R	12	12	3	13	13
5	クロマテ	8	333	15	15	10	L·L	12	15	1	14	12
6	オカカキ	5	275	13	13	5	R·L	9	11	3	12	12
7	コマッタ	3	307	13	14	11	L·L	12	11	4	12	13
8	ナコウ	2	262	11	10	7	R·R	10	13	3	13	14
代打	マカハタ	―	295	12	13	10	R·R	9	12	2	12	15
代打	ツセー	―	206	11	11	1	R·L	7	11	3	11	12
代打	ローメイ	―	255	13	15	16	R·R	13	15	3	15	14
代打	コノオ	―	268	12	10	2	R·R	13	11	4	11	12

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	サイトー	UN	1.85	10	10	0	10	14	2	10	13
投手	マケタラ	OV	1.80	2	14	13	10	15	3	14	12
投手	クワラ	OV	2.80	2	15	15	12	15	1	13	13
投手	ガリリ	OV	3.65	10	15	15	9	15	1	15	12

C 広縞カーペット

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	ソウダ	4	340	14	11	3	R·R	15	13	4	12	14
2	マヤサキ	8	240	13	10	10	R·R	15	14	2	13	13
3	ドート	5	296	14	14	19	R·R	10	11	4	13	11
4	コハヤカ	3	300	14	13	31	R·R	13	12	3	13	13
5	オサマイ	9	258	12	11	9	L·L	13	11	4	13	13
6	アラン	7	297	14	11	7	L·R	10	12	3	14	11
7	タカヨシ	6	238	12	6	11	R·L	15	10	2	13	14
8	タッカー	2	261	10	6	6	R·R	13	11	2	12	13
代打	ノメラ	―	223	10	10	0	R·L	9	10	3	12	12
代打	ニシラ	―	286	10	10	1	L·L	8	15	3	12	10
代打	ナカシマ	―	230	7	11	9	L·L	13	8	2	11	11
代打	オカワ	―	230	5	13	0	R·R	12	7	2	10	11

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	オオモ	OV	1.72	11	13	10	12	13	3	15	12
投手	カワクリ	OV	2.69	12	3	9	11	14	2	13	13
投手	ナカトメ	OV	3.35	2	12	5	10	14	3	10	12
投手	ツラ	OV	3.79	8	10	15	11	15	2	10	13

S 横ルートスクロールズ

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	トマチノ	4	274	13	13	5	R·R	14	10	4	13	10
2	ハライ	7	266	11	13	6	L·L	13	10	3	12	11
3	ケヤマ	6	254	13	14	31	R·R	12	9	3	14	11
4	リッシュ	3	217	14	15	14	R·R	9	14	2	14	10
5	ヒロセワ	9	288	13	15	30	R·R	10	9	3	12	9
6	スメ	5	230	13	10	6	R·R	11	11	4	11	11
7	ハータ	2	251	10	8	7	R·L	10	10	2	12	10
8	クリヤメ	8	331	14	12	0	R·R	14	11	3	12	11
代打	ヤエカシ	―	261	9	11	2	R·R	7	9	3	13	12
代打	オカワ	―	290	10	10	8	R·R	8	11	2	12	9
代打	ワカマス	―	348	14	12	1	R·L	11	7	3	11	11
代打	スキウロ	―	255	10	13	20	L·L	7	5	4	12	11

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	ナイロウ	OV	2.93	12	7	8	10	13	3	10	11
投手	ミヤモト	UN	4.07	8	12	0	13	13	3	10	12
投手	イロウ	OV	5.08	10	15	15	13	14	2	15	12
投手	オバハ	OV	3.97	12	14	5	11	13	3	13	13

W 貸与ウィークス

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	タカキ	4	300	14	13	7	R·L	15	14	3	12	12
2	チヨシ	5	271	13	10	0	R·R	13	10	3	11	11
3	ホンセ	9	292	13	15	33	R·R	13	13	2	13	6
4	バッチ	3	332	15	10	17	R·R	14	13	3	13	10
5	ヤマシキ	8	297	12	8	2	L·L	15	11	3	11	9
6	カワノウ	7	263	12	6	1	R·R	13	8	4	11	11
7	イチクワ	2	282	13	6	6	R·R	11	13	3	12	12
8	シントー	6	283	10	5	1	R·R	12	9	3	12	8
代打	オヤシキ	―	236	12	11	3	R·R	15	10	2	12	6
代打	ヘノ	―	234	8	10	0	R·R	12	14	2	11	11
代打	カタヘラ	―	256	11	9	1	R·R	9	5	3	12	10
代打	タカシ	―	293	13	10	3	R·R	14	9	3	12	8

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	ニウル	OV	3.14	13	8	3	11	14	3	12	12
投手	エントウ	OV	4.76	2	14	15	10	14	3	14	13
投手	カクハラ	OV	3.36	2	14	3	8	13	4	12	12
投手	タイモ	OV	3.96	2	12	10	12	14	2	10	13

T 安心タコス

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	オウノ	9	254	12	10	7	R·L	14	12	2	10	11
2	ワタ	4	279	10	8	1	R·R	14	14	3	11	12
3	オカタ	5	267	11	13	23	R·R	10	11	4	12	7
4	フィル	3	230	14	14	9	R·R	10	12	2	13	9
5	ナカロ	7	237	11	10	4	L·L	12	10	3	11	10
6	キト	2	254	8	8	6	R·R	12	12	3	12	11
7	ヤマヤキ	6	222	9	5	1	R·R	14	11	4	12	12
8	カネト	8	227	6	9	2	R·R	12	13	3	11	10
代打	マユメ	―	270	8	12	17	R·R	11	9	3	12	10
代打	ヒラテ	―	263	12	7	0	R·R	13	7	2	11	12
代打	タカヒ	―	220	11	9	1	R·L	11	8	3	13	9
代打	タホ	―	300	14	10	4	L·L	13	6	4	12	12

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	キーロ	OV	3.67	10	14	15	11	15	2	13	12
投手	イケタ	OV	3.97	9	10	10	11	13	2	10	12
投手	ナカセエ	OV	3.71	6	12	14	12	13	3	12	13
投手	ナカラ	OV	4.36	5	11	12	12	14	3	10	12

パンタグラフリーグ

L 政府ライターズ

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	エシケ	5	283	14	14	21	R·R	12	13	4	13	14
2	ハカモト	7	225	12	13	1	R·R	10	13	3	12	12
3	アケヤマ	8	292	15	15	38	R·R	15	14	3	13	13
4	ケヨハラ	3	286	15	15	31	R·R	12	12	2	14	12
5	ラーテ	DH	270	13	14	20	R·R	12	13	3	14	11
6	タダヘ	6	258	12	13	7	R·R	13	12	2	12	13
7	ヨリタケ	9	167	9	13	0	L·L	12	12	3	12	9
8	イトイ	2	252	11	11	11	R·R	13	12	4	12	13
9	ツチ	4	263	10	12	3	R·R	13	13	3	13	12
代打	トマチノ	―	282	13	11	2	R·R	14	13	3	12	10
代打	ニュウ	―	269	14	13	0	R·R	14	15	4	12	6
代打	ニチオカ	―	207	8	12	1	R·R	15	14	4	12	11

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	ワタナベ	OV	3.14	5	12	15	13	15	2	13	11
投手	マツヒロ	UN	3.31	8	15	13	12	13	3	13	12
投手	カック	OV	2.88	15	10	15	12	15	1	14	12
投手	クロウ	OV	4.68	15	3	15	12	15	1	13	11

Bu 貧血バッファーズ

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	アラヒ	8	286	11	13	8	R·L	15	13	3	12	14
2	オイシ	4	252	10	12	5	R·R	15	13	2	12	13
3	ブライ	7	307	12	15	34	R·L	13	15	2	13	12
4	リベル	3	261	14	14	18	R·R	10	15	3	13	10
5	ススキ	9	246	12	13	20	R·R	14	13	3	12	13
6	ムラケミ	DH	248	11	12	15	R·R	10	12	4	11	12
7	カナムレ	5	288	10	11	14	R·R	10	13	2	10	13
8	ヤメシタ	2	226	9	10	8	R·R	8	14	3	12	13
9	マキセ	6	190	5	10	3	R·R	14	12	2	11	12
代打	ナケネ	―	232	10	13	8	R·R	12	13	4	11	11
代打	ナカタメ	―	275	9	13	1	R·L	12	12	3	10	10
代打	アワクリ	―	218	13	10	5	R·L	13	10	3	12	13

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	アワロ	OV	2.53	15	15	14	12	15	3	13	12
投手	オロ	OV	3.20	12	6	4	11	15	3	12	13
投手	ヨシ	OV	3.57	12	13	12	12	15	2	11	12
投手	サトヒデ	OV	3.05	3	8	6	11	14	3	10	12

F 資本COMEフラクタルズ

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	シマダ	9	305	8	12	3	L·L	13	13	1	13	12
2	シライカ	4	247	8	10	2	R·R	12	12	3	12	13
3	ブリイ	7	307	14	15	19	R·R	11	14	1	15	10
4	オオウマ	DH	261	12	13	15	R·R	12	8	2	14	12
5	オカワ	5	323	10	10	3	R·L	11	12	3	13	11
6	ススキ	8	266	9	12	5	R·L	9	13	4	12	10
7	タナユキ	6	255	7	13	16	R·R	12	12	3	13	12
8	タブラ	2	239	11	12	10	R·R	8	14	2	14	15
9	ナカミマ	3	241	12	13	6	R·R	10	11	3	13	10
代打	イスラ	―	304	14	13	19	R·L	14	12	1	15	11
代打	オオウヒ	―	300	10	12	0	L·L	11	13	3	12	9
代打	デイエ	―	243	11	11	4	R·R	13	12	1	13	11

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	ニシカキ	OV	3.56	15	15	15	10	15	1	14	13
投手	タケタケ	OV	3.28	10	8	10	10	14	3	10	14
投手	シワタ	OV	3.79	9	12	4	8	13	2	11	12
投手	ツノリン	OV	5.02	8	12	15	9	14	4	12	13

Br お引っ越しブレイクス

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	マツナケ	5	326	15	13	16	R·R	13	10	2	12	11
2	フクリャ	4	320	14	12	7	R·R	11	14	4	12	11
3	ブーメ	3	289	13	15	14	R·R	9	11	2	14	8
4	カドテ	DH	311	15	15	44	L·L	5	9	5	14	9
5	イシミネ	7	296	13	14	22	R·R	12	12	3	13	10
6	フジ	9	286	12	12	20	R·L	10	11	3	12	10
7	モトネシ	8	297	9	11	1	R·R	8	8	3	11	10
8	ナカジ	2	178	8	10	2	R·R	9	9	3	10	10
9	ユメオカ	6	222	8	8	2	R·R	15	8	4	10	10
代打	ブラン	―	200	13	14	1	R·R	10	11	2	13	10
代打	オコワ	―	239	9	12	2	R·R	10	6	4	12	9
代打	クマネ	―	216	7	10	6	R·L	14	7	3	11	8

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	ホセノ	OV	4.21	13	5	12	10	13	4	13	14
投手	タフメン	OV	2.97	15	3	15	10	15	2	12	13
投手	サカヘ	UN	3.91	11	7	10	10	10	2	14	12
投手	サトル	OV	4.99	9	13	12	9	11	3	11	13

H 浮くお金田園ホームズ

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	ササキ	8	284	13	12	16	L·L	15	8	2	14	12
2	ワライ	9	250	12	11	2	R·L	13	10	3	13	8
3	バナナ	4	315	14	14	20	R·R	13	12	2	15	10
4	アップ	3	245	14	13	11	L·L	10	14	1	15	11
5	ヤマトモ	DH	321	14	13	21	L·L	13	13	3	14	13
6	キシカー	7	282	13	11	7	R·R	10	8	2	13	9
7	フシヒロ	5	201	11	12	8	R·R	12	11	4	12	7
8	ウシダ	2	145	9	9	0	R·R	11	12	4	11	11
9	オタワ	6	171	7	8	0	R·R	11	7	4	12	11
代打	ベン	―	135	8	10	2	R·R	5	6	5	15	8
代打	タカサキ	―	243	11	12	7	R·R	13	7	3	13	7
代打	ナガテ	―	250	10	11	0	R·R	14	8	1	12	9

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	カロウ	OV	3.65	9	14	10	11	12	2	14	12
投手	ヨシトヨ	OV	4.99	6	13	12	10	13	3	12	13
投手	ヤマカス	OV	4.30	8	15	13	10	12	1	10	14
投手	エノウエ	OV	4.39	6	12	14	9	12	3	12	13

O 脳天オリエント

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	ニラムラ	8	267	13	9	3	R·R	15	14	3	10	12
2	トウケン	6	279	11	9	6	R·R	11	15	4	11	13
3	アイオウ	3	317	13	13	17	R·L	13	11	2	12	12
4	デエス	DH	285	12	15	31	R·R	14	12	2	15	12
5	ハツシワ	5	282	9	12	12	R·R	9	13	3	12	8
6	カミカミ	4	325	8	6	20	R·L	13	10	4	13	13
7	フルワワ	9	239	6	7	8	R·R	11	8	3	13	11
8	ヨコタワ	7	271	6	6	3	R·L	14	13	2	13	8
9	ハナマル	2	151	8	11	3	R·R	10	15	2	14	9
代打	タカサン	―	288	12	12	14	R·R	15	12	2	13	5
代打	サイトフ	―	263	8	7	1	R·R	9	14	4	13	6
代打	ミスカメ	―	245	10	9	9	R·R	12	9	4	13	7

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	ムラチョ	OV	2.57	6	13	15	8	15	4	10	13
投手	ウシシ	OV	3.99	13	13	15	9	13	4	13	12
投手	ソノコ	UN	4.47	10	3	4	10	12	4	14	12
投手	ソウソウ	OV	3.79	5	15	15	8	15	2	13	13

隠れ2球団

N エヌシーズ

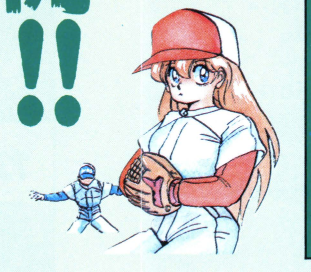
打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	カイロウ	6	380	14	14	30	L·L	15	14	1	14	14
2	トム	8	366	13	12	27	R·R	12	15	3	15	15
3	ヒーデ	3	389	15	15	33	R·L	15	13	1	15	15
4	ツチイ	DH	398	15	15	37	R·R	15	15	2	15	15
5	ゾーサ	5	372	14	14	29	R·R	12	15	2	15	3
6	シンサン	4	355	13	13	24	R·L	13	14	3	15	13
7	イカヤン	7	296	12	12	21	L·L	11	12	1	14	11
8	アール	9	312	14	12	25	L·R	14	14	1	14	13
9	シロクロ	2	335	14	14	22	R·R	13	15	1	15	15
代打	オオサマ	―	326	15	14	24	L·L	15	14	2	14	13
代打	ハカヤ	―	372	13	13	29	R·R	13	14	1	13	13
代打	ギー	―	341	14	15	26	R·R	13	13	2	13	15

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	モリヤ	OV	2.80	15	13	14	14	15	1	13	14
投手	カツ	OV	3.14	13	14	12	12	14	2	14	14
投手	モモテイ	UN	4.28	13	13	12	14	13	1	14	14
投手	シンハシ	OV	3.79	5	15	15	8	15	2	13	13

M メサイヤーズ

打順	名前	守	打率		打力	HR	投·打	走力	肩	性格	体力	補率
1	サム	4	379	13	13	34	R·R	15	14	2	14	13
2	タロー	3	382	14	14	33	L·L	14	15	1	15	15
3	ピータ	5	395	15	15	39	R·L	13	14	2	14	12
4	ダン	DH	410	15	15	40	R·R	13	14	2	15	13
5	トム	8	385	14	15	36	R·R	12	15	2	14	12
6	ジロー	9	363	14	14	28	L·L	15	14	2	14	14
7	テッド	7	349	14	14	30	R·R	14	14	1	15	14
8	エド	6	327	13	15	29	R·L	14	13	2	14	15
9	ビル	2	314	15	14	20	R·R	13	15	2	14	14
代打	ウオル	―	388	14	14	34	R·R	15	14	2	15	14
代打	ヒロ	―	358	13	13	31	R·R	14	14	1	14	12
代打	ヒュー	―	367	13	14	30	L·L	14	15	2	15	15

投手	名前	投法	防御率	カ	シ	フ	走力	肩	性格	体力	補率
投手	ホル	OV	6.52	13	13	15	15	15	1	15	14
投手	マッタ	OV	4.28	13	13	15	14	13	1	15	15
投手	マック	OV	3.79	14	14	15	15	13	1	15	15
投手	ジム	OV	5.07	15	15	15	13	15	1	15	13



▶『ROMROMスタジアム』の選手データを知りたい方は、こちら側をお開きください。

ウラワザ情報

4球場以外の球場でプレイできるワザを紹介しよう。オープン戦モードの球場セレクト画面でⅡコンの✚の左上とⅠボタンを押しながら、ⅠコンのⅠボタンを押すとレトロ球場、同じくⅡコンの✚の右下とⅠボタンを押しながらⅠコンのⅠボタンを押すと未来球場でプレイすることができるのだ。どんな球場かは、やってみてのお楽しみ！

ウラワザ情報

デッドボールになると、たまに乱闘シーンは飛び出す。この乱闘シーンは何パターンかあるんだけど、このコマンドを入力するとちょっとアブナイ、ウラ乱闘シーンを見ることができるぞ。デッドボールを受け、画面が暗くなった時、✚の上、セレクト、Ⅰボタン、Ⅱボタンを同時に押す。すると、キャピ子ちゃんのちょっぴり過激な姿が飛び出すのだ。マニアにはたまらないぞっ！

スーパーダライアス

もう後へは引けない。本格的な戦いの幕は開けられた。26体の巨大戦艦が、キミの挑戦を待っている。来たるべき対決に備えて、今はパワーをたくわえる時期なのだ。食らいついてでも生き残れ！　そして前進せよ!!



NECアベニュー／1月発売予定／価格未定（CD-ROM）

B~Fゾーンをマップつきで攻略だ！

さて前回にひき続き、今回は2・3面をマップで追いながら攻略していこう。その前に、全体的なポイントをいくつか書いておく。

地形マップは、1面中に同じ形のものが3周するシステムになっており、敵キャラは周回を重ねるごとに、マップ上に重なってくる。

1周めは空中物のみ（タバシなどの例外もあるが）で、2周めから地上物が出現し始め、3周めですべてのキャラが登場する。また、空中物の中には周回によってアイテムを持っているものがおり、これは必ず編隊の最後尾の敵と決まっている。地上物はアイテムなし。

まずはとにかく、どの位置でどの敵が出現するのかを把握しよう。また、どの面も後半は複合攻撃が多くなるので、バラバラに覚えるよりは、一定のエリア内でまとめて覚えたほうがいい。

また、マップには示していないが、金色アイテムの出現位置も覚えるとさらに楽になるぞ。

マップの見かた

①地上物。マップの2周め以降に出現する（タバシは例外）。単独で出現し、その座標は写真で示された場所のとおり。

②③空中物。写真で示されたのは、その敵の編隊の先頭が出現する位置。

④マップ上に出現する敵を、それぞれの周回に分けて位置を示した。●が空中物、▲は地上物。色つきはアイテム持ち。※



初心者の心得

このゲームを進めるにあたってのポイントとは？　とにかくクリアをめざすために、「最低これだけは」という項目を、いくつかあげてみよう。

アイテムを逃すな

赤・緑・青のアイテム出現数は、ステージによってそれぞれ違う。面によっては、特定のアイテムが1～2個、あるいは“なし”なんてところもあるので、各ステージで出現するアイテムの数を計算し、ゲームを進めていくのが賢明なやり方だ。取るべきものは、確実に取っていこう。

レーザーはやめておけ

レーザーにすると、敵のランクが上がるばかりか、連射がきかなくなり、弾切れを起こして死ぬことが多い。アーケード版をプレイした人なら、この苦しみはイヤというほど知らされたハズだ。

ミサイル3連射のほうが、かえって確実。ウェーブには慣れてから挑戦すべし。

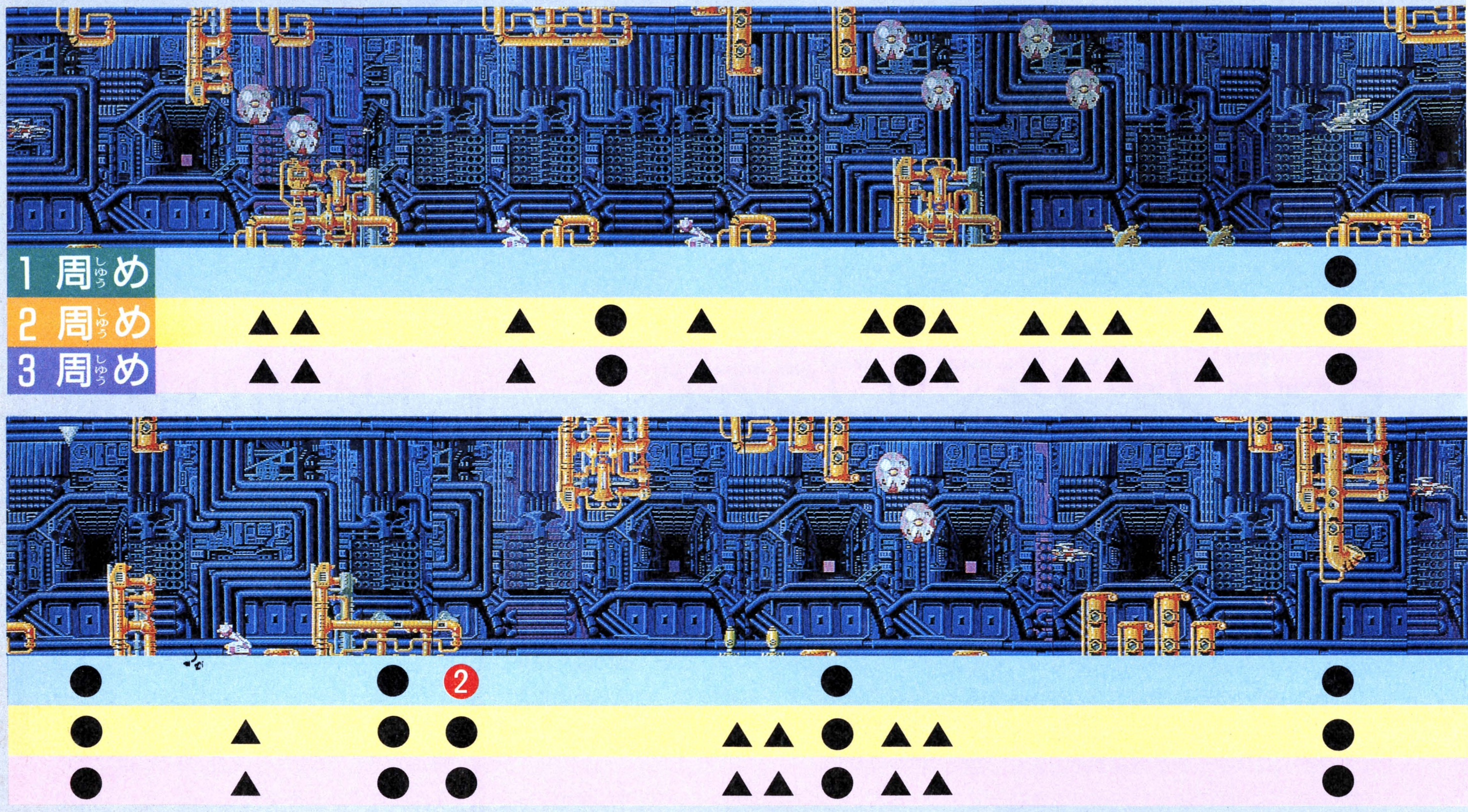
ムリをするな

たとえばムリに敵を撃ちにいったとか、アイテムを取りにいったとかして、背景に激突して死んでは泣くに泣けない。いつも余裕を持った動きを心がけよう。

逆に敵弾に囲まれた場合、アームの1つや2つ損しても、強行突破で安全圏に出たほうがいい場合もある。そこは臨機応変に。

※赤は対空攻撃兵器。緑は対地攻撃兵器。青はバリアを示す。

ゾーン ZONE B パイプとキスし



アイテムをガンガン集めよう！

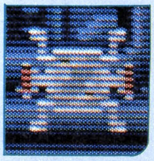
画面の上下から、さまざまな形状をしたパイプが伸びている「都市面」は、パイプに激突する恐れがあるので、自由に動き回ることができない。そんなわけで、都市面がキライというプレイヤーも少なくないと思う。ところがどっこい、都市面はとってもおいしい面なのだ。なぜかというと、敵キャラの「リモナー」が、パワーアップアイテムをいちどに2個出してくれるからだ。Aゾーンからノーミスでクリアすれば、ボムとアームのランクをアップさせることもできる(ただし、ショットはレーザーにランクアップしないほうがいい)。それから、あまり後ろに下がりすぎると、逃げ場を失う危険が高くなるので好ましくない。できるだけ前よりの位置をキープしよう。

空中物



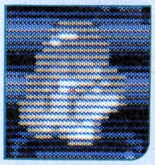
ミラーゼ

破壊すると、散弾(破壊可能)をまき散らす。逆に、破壊しなければ攻撃してこない。



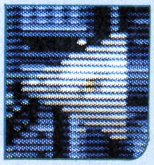
スレイド

画面下方から、突然、飛び上がり、シルバーホークめがけて高速で体当たりしてくる。



リモナー

弾を当てると2つに分離する。アイテムを2つ出すので、確実に倒すべき敵キャラだ。



フォルム

天井から降ってきたかと思うと、シルバーホークのいる方向に反転し、突進してくる。

地上物



ラワガス

通常は宙に浮いている。弾を当てるか、あるいは下を通過すると落下する。かなりカタい。



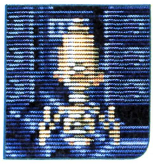
ラムマイ

放射線状に弾をバラまく。撃ちもらすと、砲台を回転させて後方からも攻撃してくる。



カオミート

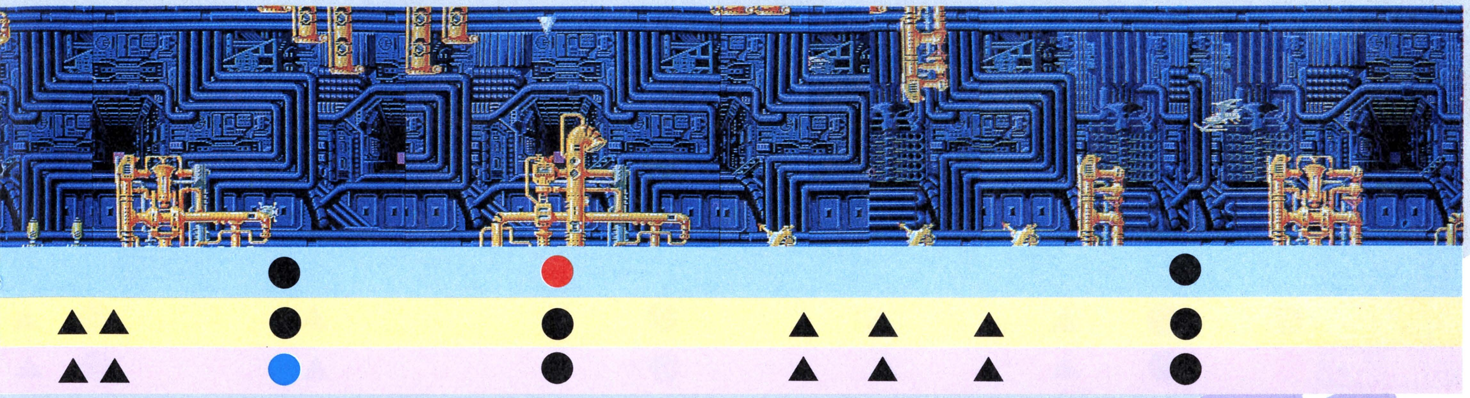
ユラユラ揺れながら上昇する大きな弾(破壊可能)を次々と発射してくる。

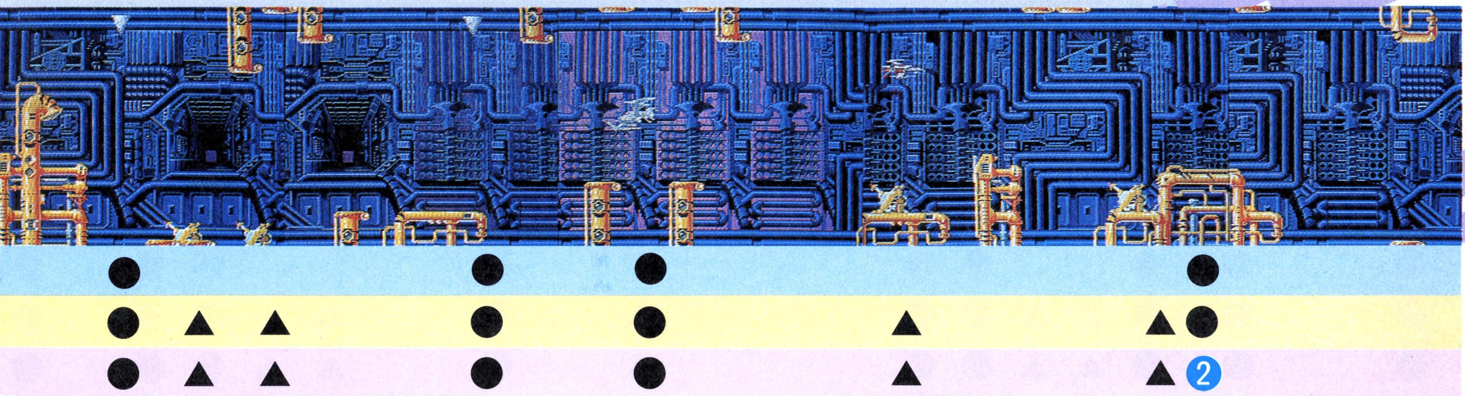


ワ・ガセハ

シルバーホークが接近すると、まま上に向かって飛び上がる。追尾能力は持っていない。

ないようにご用心！





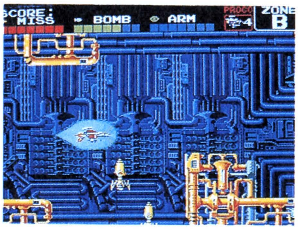
1 散弾に注意

ミラーゼを破壊すると、散弾がバッと飛び散り、シルバーホークを襲う。この散弾は破壊可能なので、連射していればとくに問題はないが、油断はしないように。また、破壊せずに見逃すのも、消極的だが対策のひとつだ。



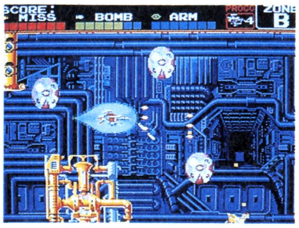
2 発射する前に

ワ・ガセハは、上空を通過しようとすると飛び上がる。ま上に飛ぶしか能のない敵なので、大きな問題はないが、できれば出現場所を覚えておいて、発射する前に、処理してしまったほうがいいだろう。



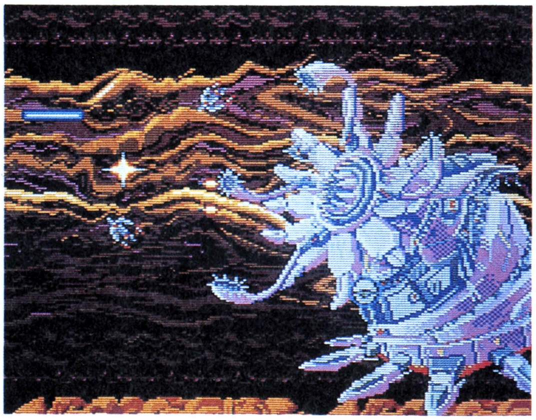
3 ラワガスは撃つ

ラワガスは、弾を当てるか、下を通過するとま下に落下する。この性質を利用すれば、うまくやりすごすこともできるが、連射パッドやスティックを使っているのなら、思いっきり弾を撃ち込んで破壊して点をかせごう。



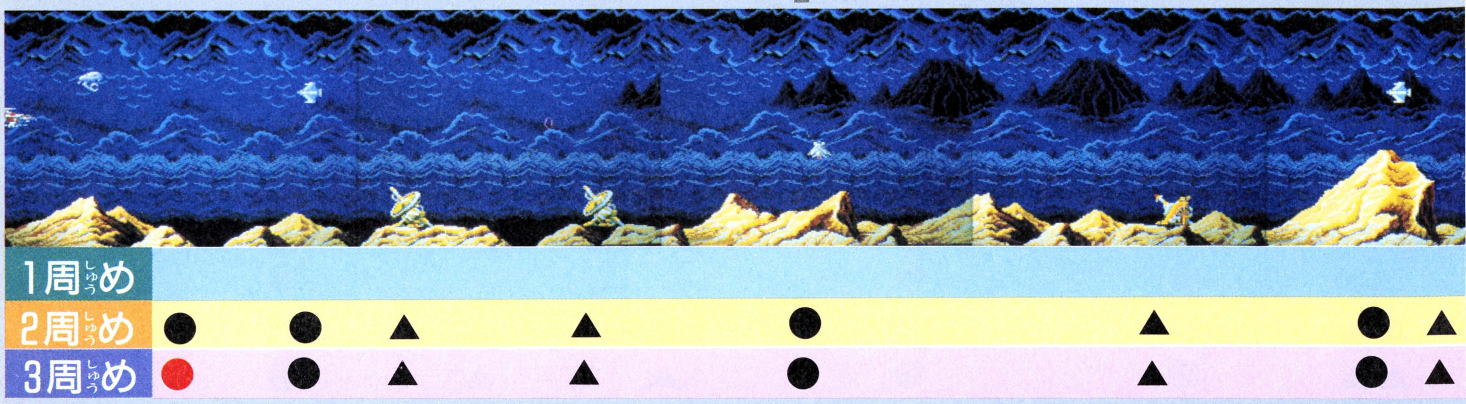
BOSS エレクトリックファン

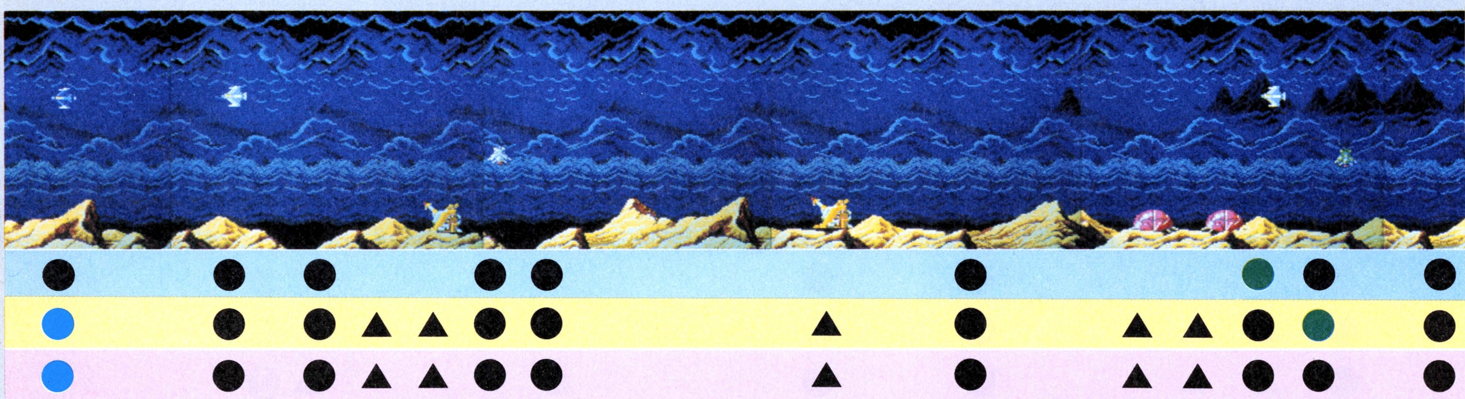
4本の触手からホーミングミサイル、口からはレーザー光線を発射してくる。ホーミングミサイルは、破壊できるのでそれほど脅威ではないが、レーザーによる連続攻撃は要注意だ。なるべく距離をおいて戦うように心がけよう。なお、コイツの弱点は口の中だ。慎重にねらっていこう。



⬅巨大なイソギンチャクの形をした戦艦。まず4本の触手をつぶし、ホーミングを撃てなくしてしまおう。

ZONE C 空と陸のコンビ





レーザー砲台は早めにつぶせ！

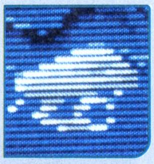
Bゾーンの都市面に比べ、この山岳面は天井からの障害物がないので移動の自由度が高い。しかし、天井がないということは、上空から飛来する敵が多いということで、攻撃の激しさはBゾーン以上である。また、このゾーンは、やっかいな地上物が多い。アームをいっぺんに無力化してしまうほど強力なレーザーを撃つ砲台のトモマヤ、追尾ミサイルを次々と発射するミサイル砲台メヅヒ、そして、空を通過するといきなり飛び出してくるミサイル、ワ・ガセハなど、さまざまな敵が行く手に立ちふさがる。これに空中物の攻撃が加わるのだからたまらない。敵の出現パターンを覚えて、先制攻撃をしかけないと生き残れない面だ。

空中物



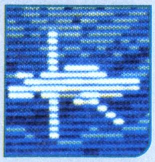
ロロキン

編隊を組み、画面右から左へ向かって、かなりの高速で直進飛行する。弾は撃たない。



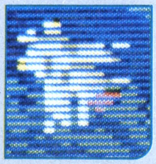
デリドマイト

単独で出現し、複雑な軌跡を描きながら飛行する。動きに気をとられないように注意。



スピクリム

2機ペアで後方(画面左側)から飛来し、シルバーホークの上下をかすめていく。



アスターゼ

画面の上下から飛来し、クルリと円を描く。地上物との同時攻撃がやっかいな相手。

地上物



ラムマイ

(B面参照)



トモマヤ

左上に向かって、強力なレーザー光線(アームをいっぺんに無力化する)を発射してくる。



メヅヒ

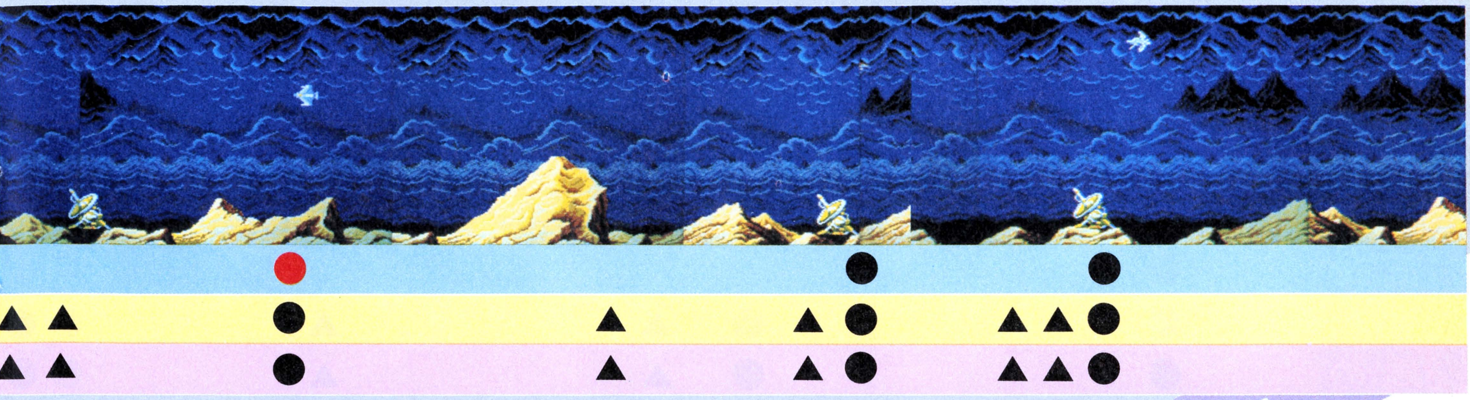
シルバーホークを確実に狙ってくるミサイル(破壊不能)を連発する砲台。

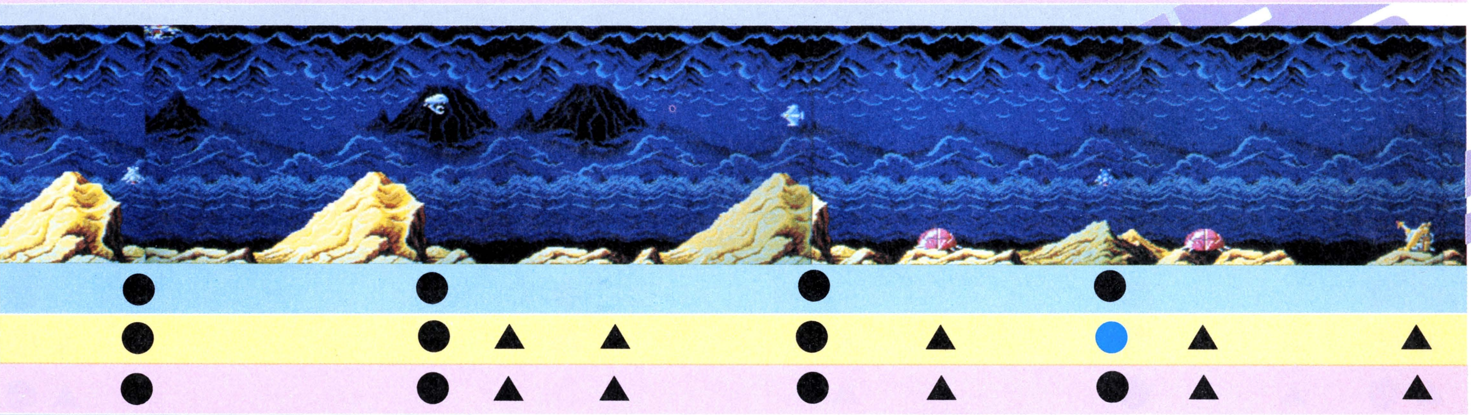


ワ・ガセハ

(B面参照)

ネーション攻撃に注意！





1 奇襲！

Cゾーンでは、ワ・ガセハが地形の陰に配備されている。位置が見え見えだったBゾーンと異なり、いつどこからワ・ガセハが飛び出してくるかわからないのだ。不意打ちをくらわないよう、出現位置を暗記しよう！



2 レーザー！

パラボラアンテナのような砲台、トモマヤは、強力無比なレーザー光線で攻撃してくる。これに当たるとアームがハゲてしまうので、うっかり接触しないように気をつけよう。発見と同時に破壊、これが鉄則だ。



3 猛攻！

後半の敵の攻撃の激しさはナミではない。空中にはロロキン、アスターゼの編隊が飛びかい、地上からはメヅヒがホーミングミサイルを撃ってくる。こんなときは、メヅヒを最優先で破壊するのがポイントだ。



BOSS バーストアウト

Cゾーンのボスは、フグの形をした巨大戦艦「バーストアウト」だ。コイツは、太めのレーザーと拡散弾を口から吐いて攻撃してくる。

バーストアウトは、拡散弾を発射する直前、腹をプクッとふくらませるという特徴がある。戦闘中、バーストアウトの腹がふくらんだら、すかさず画面後方に避難して、拡散弾をうまくやりすごそう。なお、バーストアウトの弱点も、口の中だ。

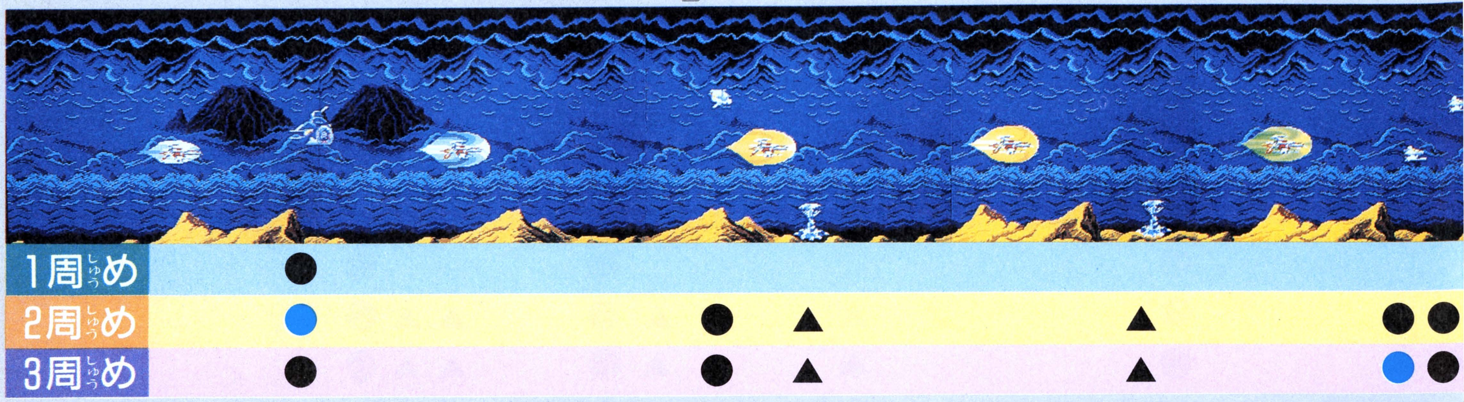


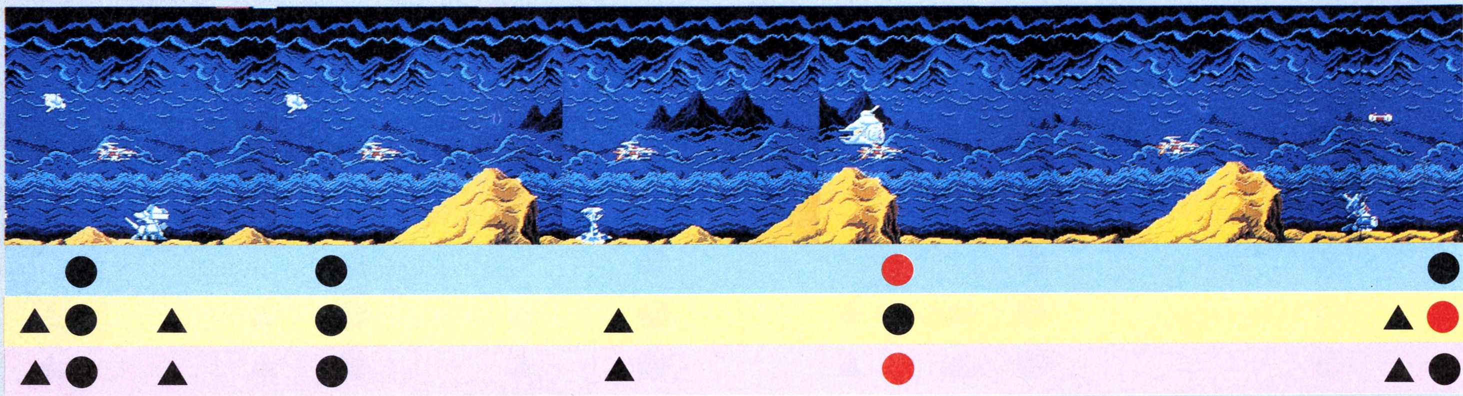
➡強力な破壊力を持ったレーザー。当たったらひとたまりもない。



➡拡散弾は、画面の左端にいれば、比較的簡単によけることができる。

ゾーン
ZONE D 空中物・地上物





3連射になっていれば問題なし

この面は超カンタン。ミサイル3連射になっていれば、とくに苦戦する場面はないハズだ。

新手の敵としては、上下からいきなり出現するホルムに注意。出てから消えるまでほんの一瞬なので、場所を覚えていないと不意打ちをくらうぞ。画面のいちばん後ろに下がって撃てば大丈夫だ。

地上物関係では、ヒョロ長の砲台ラムーシニ。通過したあとでも弾を撃ってくるので、残すとやっかい。出現と同時にたたこう。その他の障害物も、出現したらすぐに破壊するのが基本だ。砲台の横につけて、まとめてやっつけるのもいい。

ノーミスならボムはツイン、アームはスーパーになっているハズ。ミサイルはしばらく5～6段階で止めておこう。

空中物



ソイド

A面にも出てきた敵。一列になって飛んできて、自機が近づくと反転する。とにかくカタい。



タノール

編隊のまん中を中心に回転飛行している、ただのジャマモノ。撃って道を開けて進め。



ホルム

上下からいきなり出現し、斜めに平行に飛んで消える。出現場所を覚えておこう。



ネシウム

A面でも出てきた敵で、3面ではD～Fのどの面にも登場する。中央で迎え撃つのが理想。

地上物



タバシ

空中を上下に移動している浮遊物。密集していることが多く、かなりカタい。



ラムーシニ

前後に弾を撃ってくる。上を通過してもしつこく攻撃してくるので、残さないようにしよう。



シイラシ

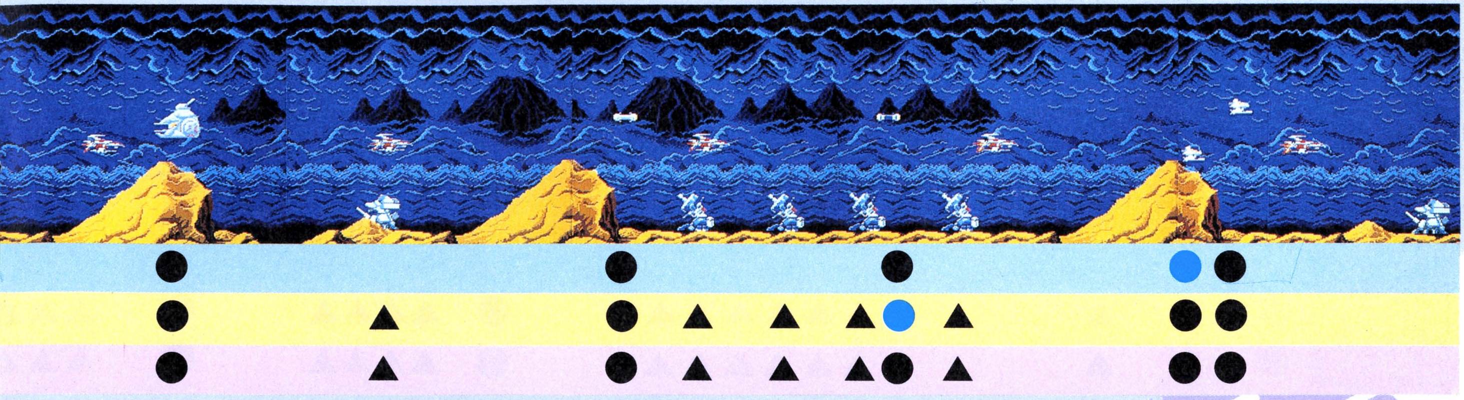
左右にふり向きながら、3方向に弾を撃つ。こいつも残したくない砲台だ。

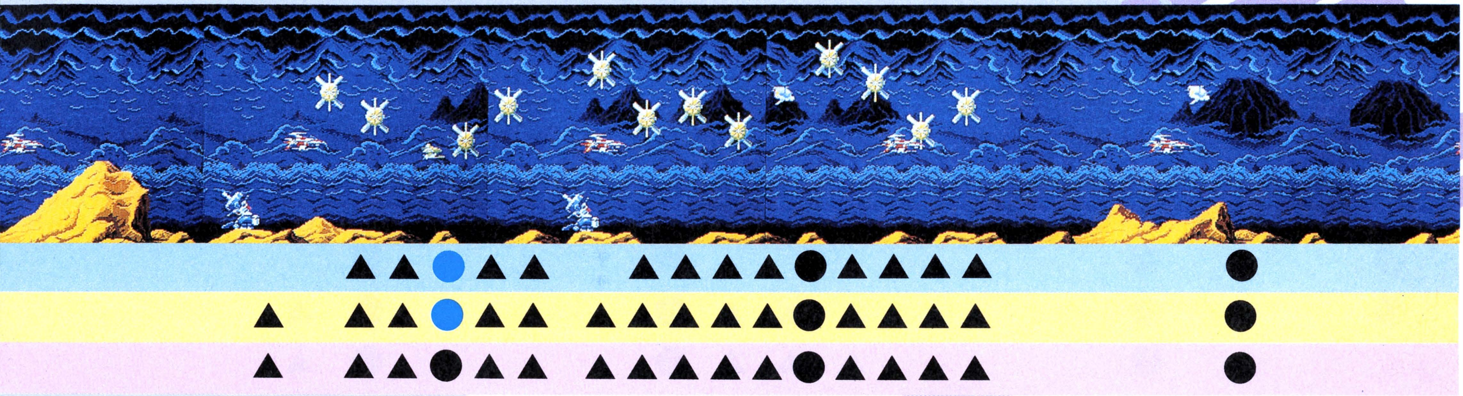


ウカサ

連続した弾を斜めに撃ってくる。発射間隔を見切って通過するか、横にもぐり込んで撃て。

ともに複合攻撃は少ないぞ





1 危険っ!

ホルムの不意打ちには気をつけなくてはならない。しかし後方に下がっていれば体当たりはくらわないので、来そうだと思ったら、すぐ後ろに。慣れてきたら、追っかけて全滅を狙ってみよう(5000点)。

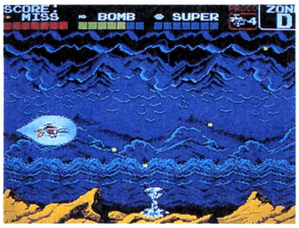
2 うっとうしい!

この面でやっかいな砲台の1つ、ラムーシニ。適当に撃っているようでいて、こいつの弾には意外と当たりやすい。画面の前方のボムが当たる位置で待っていて、出現したらすぐに退治しよう。

3 一網打尽

断続的に連射を続けるウカサ砲台は、写真のように複数並んでいることが多い。単独の場合はボムで退治してもかまわないが、写真のような場合は、こうして地上スレスレに位置して、まとめて破壊するのが効率的だ。



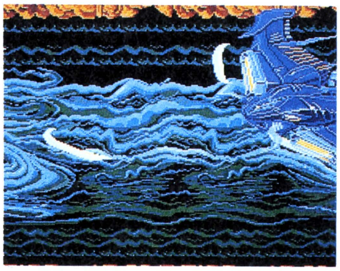




BOSS ビッグラジャーンヌ

アーケード版ではプログラムに入っていながら、日の目を見なかったエイの戦艦。こいつはヒレの発光部分からウェーブを発射してきて、さらにシッポから誘導弾を撃ってくる。

誘導弾はよけるより撃ったほうが確実として、問題はウェーブだ。敵の移動方向の少し先で構えて、発射口を狙おう。まん中でよける手もあるが、かなり近いぞ。片方を壊してしまえばあとは楽勝だ。

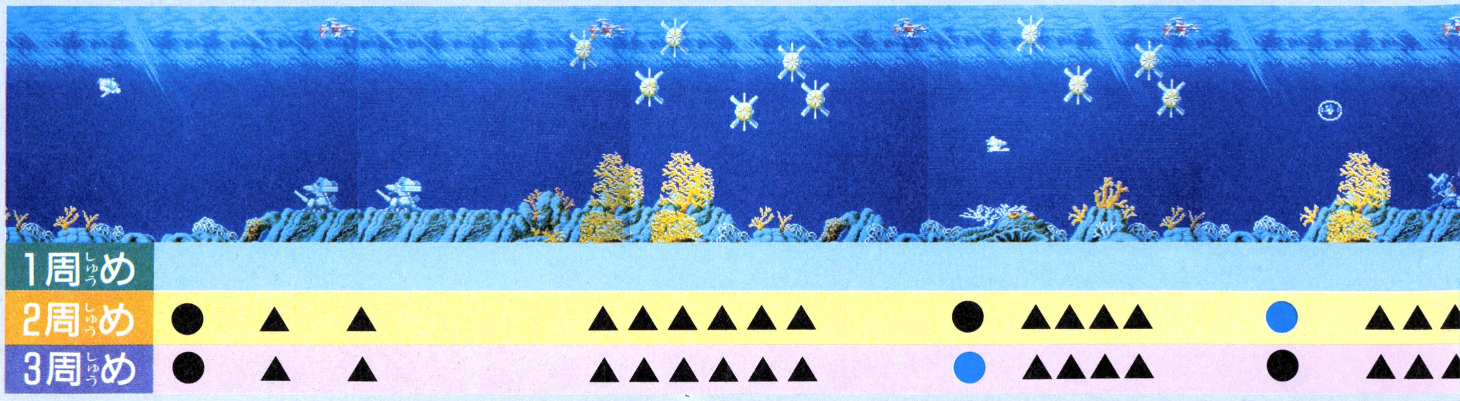


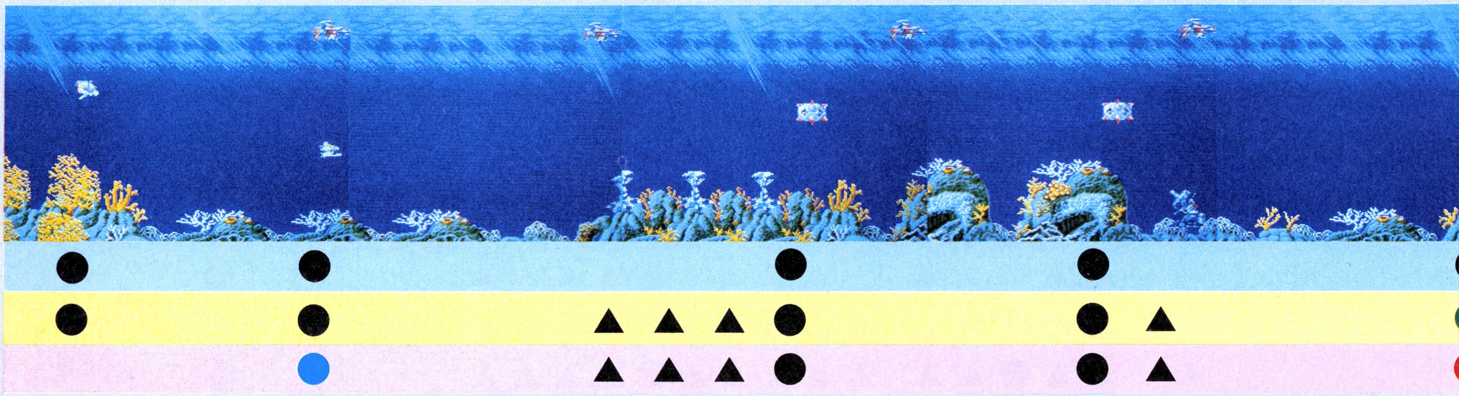
➡上下のウェーブの間隔は、ギリギリでよけられるスペースだ。



➡片方の発射口が破壊できれば、あとは勝ったも同然!

ゾーン ZONE E ひたすらに敵が





難しい面だが点は高いぞ！

3面の中ではひときわ難しい海底面。初心者はまず来ないほうがいい。また、ミサイル3連射、悪くても2連射でないと、ここを突破するのは困難だ。

この面を難しくしている最大の要素は、空中物と地上物の複合攻撃の多さにある。マップを見てもらえばおわかりと思うが、あちこちで敵がゴチャゴチャと固まっているのだ。ここはひたすら撃ちまくって、活路を見いだすしかない。チョロチョロ逃げてばかりでは、あっという間に敵や敵弾に囲まれ、オダブツとなってしまう。アームの出現数は少ないワケではないがとにかく撃って、よけて、耐えるのだ。

また、この面で敵数が多いということは、点がかなり高いということ。点数狙いの人は、ここを避けては通れない。

空中物



セトア

通称「ハンバーガー」。ジグザグにはねながら弾を撃ってくる強敵だ。しかもカタい。



ネシウム

（D面参照）



チオナミド

編隊で回転しながら攻めてくるＵＦＯ。ちゃんと弾も撃ってくるのでやっかいだ。



ホルム

（D面参照）

地上物



タバシ

（D面参照）



ウカサ

（D面参照）



ラムーシニ

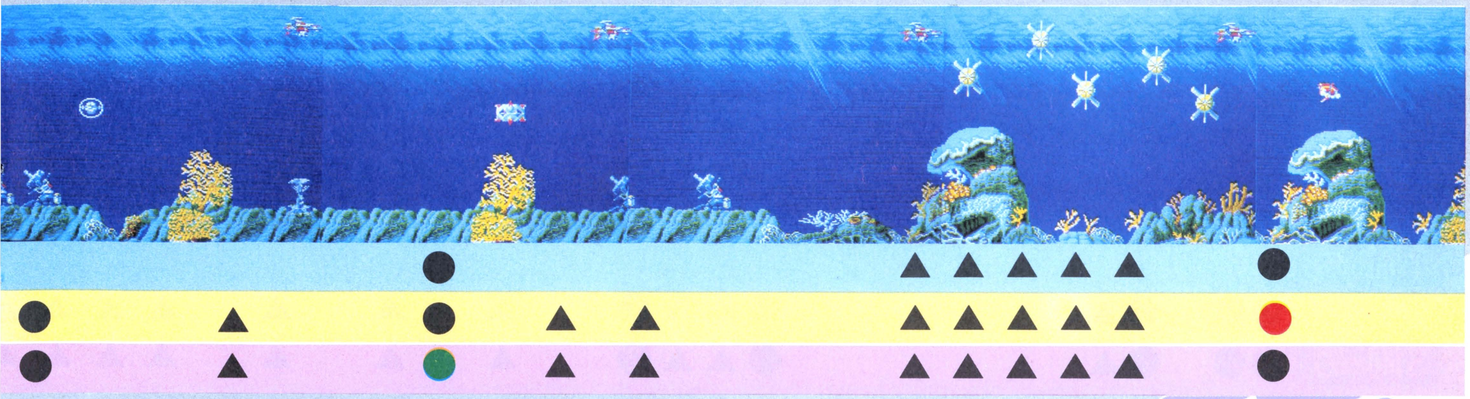
（D面参照）

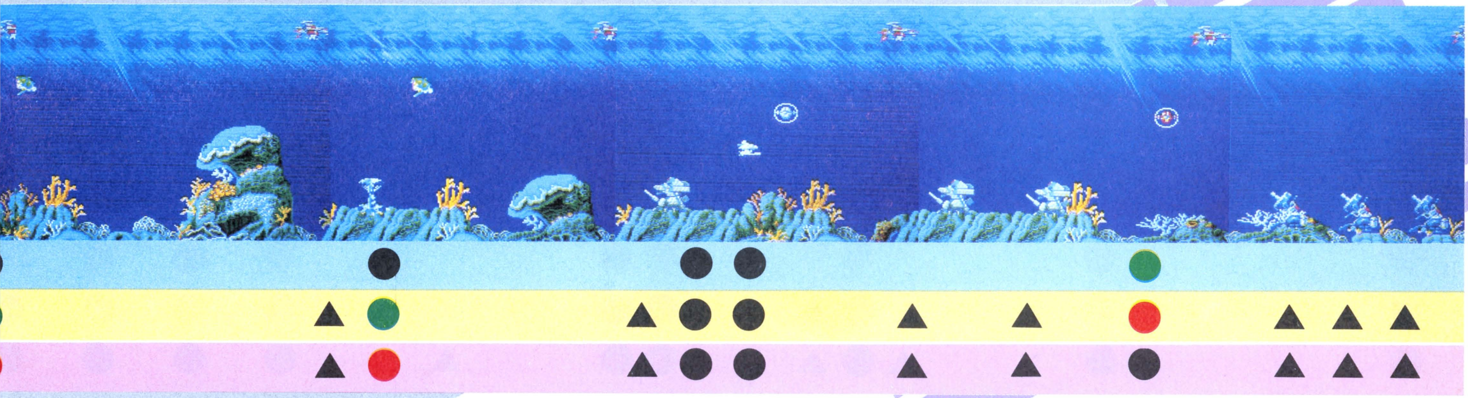


シイラシ

（D面参照）

密集している悪魔の面！





1 ハンバーガーの襲来!?

はねながら攻めてくるセトアの編隊。3連射になっていれば、とにかく撃ちまくることだ。全滅させると3万点なので、これを逃がす手はないぞ！　撃ちきれないときは、上に回避するのがいいだろう。



2 そして複合攻撃！

こちらはラムーシニとセトアの複合バージョン。こんな場合は逃げるより、積極的に撃ちにいったほうが、けっこう何とかなるのだ。まず地上物を優先的にかたづけて、画面後方でがんばって撃ちまくろう。



3 これは撃ちにくい！

チオナミドは素直に撃てばいいとして、問題は下のウカサ砲台。画面左まで残すと、空中物が来たときに逃げきれなくなる。さらに手前に障害物があって横からは撃てないので、ボムで確実に壊すしかない。



BOSS リトルストライプ

アーケード版『ダラII』でもおなじみの(えっ、見たことない!?)ボスだが、あれほどは強くない。

攻撃は子フィッシュ弾と前方突進。この突進は、上下どちらかのヒレを破壊しておかないと、かわすのは難しい。



➡子フィッシュ弾は自機に近づくと分裂する。



➡これが突進攻撃だ！ヒレを壊してないのでとても危険。

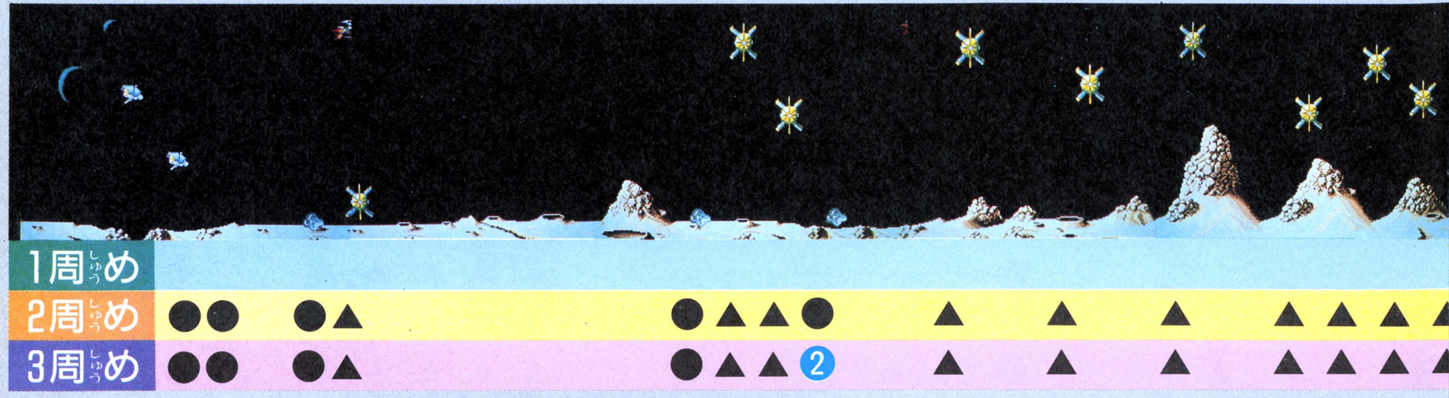
上下のヒレを破壊すれば、あとは頭に撃ち込むだけ。やられた姿が情けない。

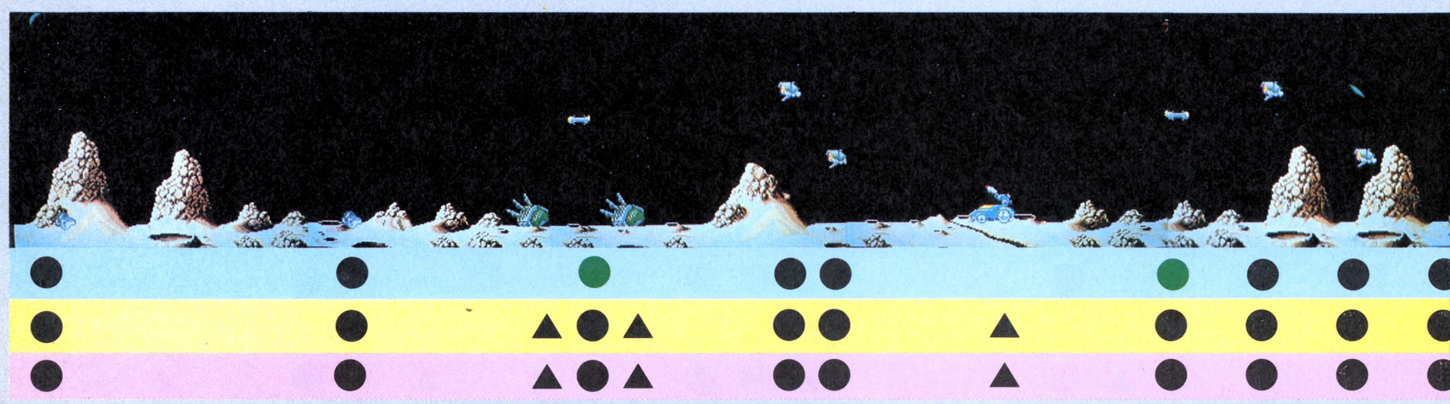
子フィッシュ



⬆親フィッシュの口から発射され、自機に近づくか、撃つと分裂。かなり見にくい。

ゾーン
ZONE F
イヤな地上物を





パワー取り放題だぞ！

この面もD面ほどではないにしろ、かなりの楽勝面。

アームが6つも出るので、貯金を増やすには絶好のチャンスだ。しっかり耐久力を上げておこう。

気をつけたいのは、リモナーの出現にジャマされて、下の砲台に弾が届かなくなることがある点だ。積極的に前へ出てガンガン攻めよう。また、難敵ベンサーも出現するので、ボムですぐ退治できる位置をキープすべし。

後方に下がりすぎてつぶされるパターンは避けたい。

1 下に弾が……！



⬅リモナーに地上攻撃をジャマされる典型パターン。

2 ベンサーが強敵！



⬅これもよくない例。ベンサーを撃ちにいけない。

空中物

ソイド



(D面参照)

ネシウム



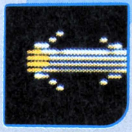
(D面参照)

リモナー



(B面参照)

タノール



(D面参照)

地上物

タバシ



(D面参照)

ベンサー



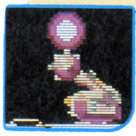
A面にも出てきた。地上から自機のY軸に合わせて攻撃。

タジフ



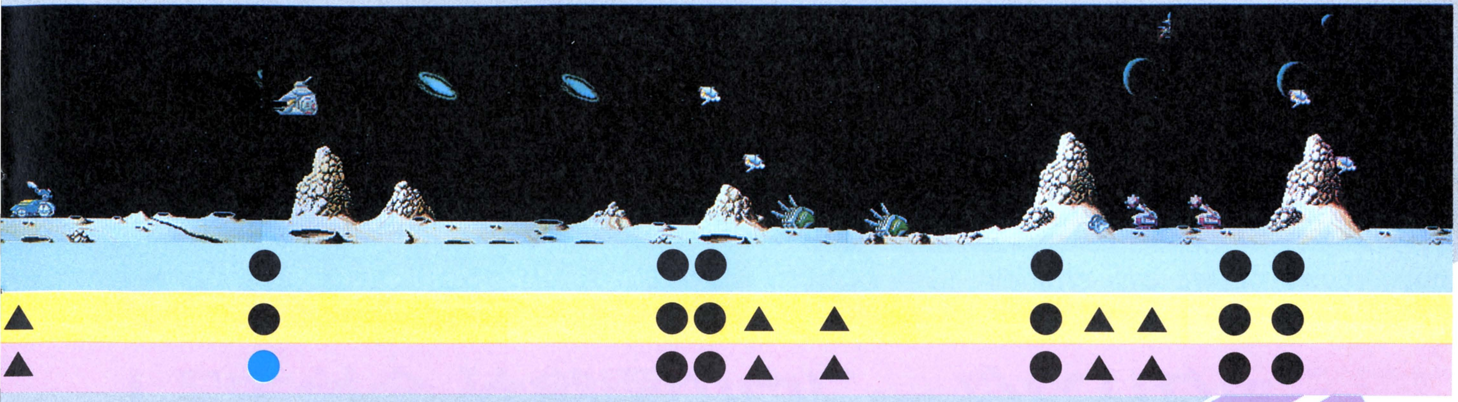
A面にも出てきた砲台。3方向へ弾を撃ってくる。

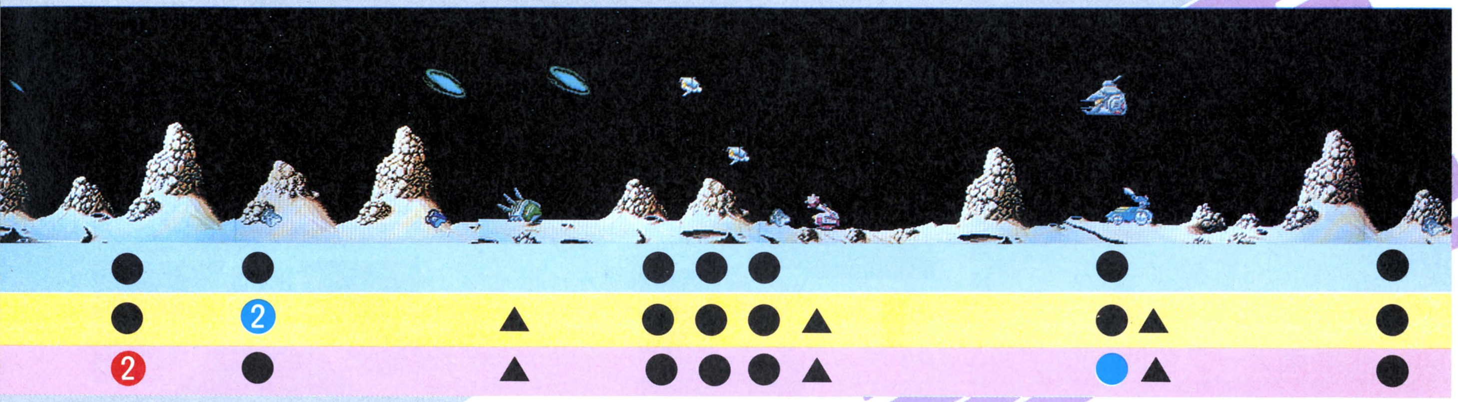
カオミート



(B面参照)

早めにたたいてつぶせ！



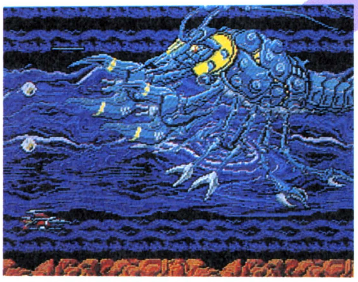


BOSS デュアルシェアーズ

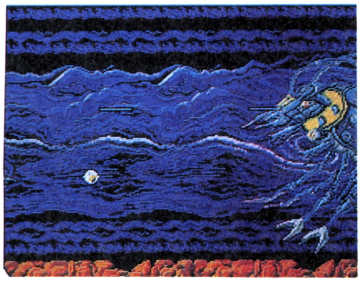
アーケード版ではレギュラーのボス。

基本的な攻撃パターンは同じで、前方に丸い弾を撃ってくるが、安全地帯は使えない。画面の後ろに下がって、やや下でハサミを狙おう。

ハサミを破壊したあとのレーザーと弾は、かなり狙いが甘いので、積極的にカラータイマーを撃て。



⬅下のほうにいれば、攻撃はわりと楽にかわせる。



⬅カラータイマーの座標にはりついて撃つべし！

お毒味チャート SPECIAL

激辛代表 ビショップ小峯



生まれが東京で、実家から歩いて5分の所に住んでいるワタシは、正月に帰省する必要がない。面倒はかからないけど、退屈なもんである。

グラフィックのできばえは文句なしにすばらしいし、内容もきちんとコンバートされている。ただ、エンジン版の楽しみはボスキャラとの対決に集約されているので、通常面のおもしろさ（重要性）が薄れてしまったようだ。

★★★★★★★★☆☆

辛口代表 山崎 拓



今年こそは実家で正月を！ と決意を固めている山崎である。問題はキップが取れるかにかかっているのだった……。

平たくシューティングとして見ると、これはかなりナイス&ゴージャスな内容だ。展開をいく通りにも選べるので、なかなか飽きがこないのがよい。移植としては、3画面のものを1画面にしているので、多少の迫力負けはあるが。

★★★★★★★★★☆

ソフトが当たる！ はみだしクイズ

『スーパーダライアス』で、もっとも耐久力のあるボスは、弱点に何発撃てば倒すことができるでしょう？
①10発 ②100発 ③256発 ④300発 ⑤400発 ⑥倒せない

コズミックファンタジー

銀河系の悪と戦う、コズミックハンター・ユウ。そんな彼が、惑星ノーグの人々を悩ませる悪人を見逃すはずはない！　美しいビジュアルと幻想的なストーリーが熱く溶けあった、感動大作RPGだ!!

日本テレネット／12月22日発売／¥6,780（CD-ROM）



コズミックハンター・ユウの冒険が、今始まる！



惑星ノーグ全図

コマンド紹介

●話す



⬅「話す」のコマンドと相手を選ぶだけ。



➡仲間同士の会話がいつでもどこでもできる！

●もんも



➡もんもはバイク型の生体メカだ。



⬅行ったことのある街や村なら一瞬で行ける。

●サイキック



➡ユウの怒りが最大限に達したときにだけ、このパワーが使える。それだけに攻撃力は絶大な力を発揮するのだ。

①バネの村　ユウが最初に来る村

ユウの乗った宇宙船が不時着したのがこの村のそば。ここでは、村の中にまで襲ってくるというモンスターのコボルトに、村人たちは頭を痛めている。まずは、村長さんから話を聞いて、コボルトを退治しよう。ちなみに村長の依頼を聞けば、報酬がもらえるぞ。



⬅ワナにかかって不時着した場所はこの村のそば。



➡村長からもらった報酬で、旅の準備をしよう。



⬅ダンジョンの中にいたコボルト！

コボルトを倒せ！



⬅村長をはじめ村人たちはコボルトに悩まされている。



➡村長からの依頼を受けると、重要な情報がもらえるぞ。

ボスだ！



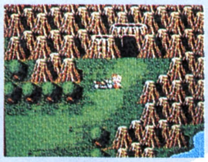
➡村人の平和のために戦うぞ！

②ベネトの村　父子が洞窟内で行方不明

この村でも1つの事件が持ち上がっていた。洞窟内に住むモンスターを退治に出かけた父親と、それを追って出かけた息子が、そのまま行方不明になってしまったというのだ。さっそく事件解決に乗り出そう。また、酒場にいる吟遊詩人のルイードの話も重要だぞ。



⬅行方不明になった子供の母親からの依頼。ユウの正義の血が燃え上がってくるようだ。



⬅この洞窟の中で、父子と何人かの村人たちが行方不明になっている。

魔封石を探せ！



⬅見つけた父親から、ボスを倒すヒントが聞ける。



⬅シャム星人のニャンは、ハイテク商品を売っている。



➡どうやら父子の持つ2つの魔封石で、ボスを倒せるらしい。

ボスだ！



➡このボスキャラは、2つの魔封石以外では、絶対に倒せない強敵なのだ。

③ティカルの街　伝染病に苦しむ街

ベネトの村で仲間になった、吟遊詩人ルイードと一緒に入ったこの村は、たくさんの村人が伝染病にかかっていた。ここでの依頼は、伝染病を治す特効薬に必要な、雪割草を取りにピッポという少女の家まで行くこと。しかしピッポは、雪割草のある島には怪物がいて、取りに行けないという。ユウたちが一緒に行ってあげよう。



⬆このおじさんが今度の依頼人。報酬は仕事のあと。

⬇街から南西に下ったところに、ピッポの家がある。





⬆ピッポはかわいいニンフの少女。守ってあげたい！

雪割草は島に！



⬅ここが雪割草の島。

ボスだ！



➡花を巨大化したようなボスキャラの出現だぞ！



⬇テントは、フィールドマップ上ならどこででもセーブができる強力アイテム。



⬆おじさんからの報酬に、とても便利なアイテムのテントがもらえる。

④工都オルメカ　魔女の復活に悩む国王

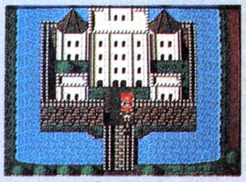
この都にはお城があって、そこに住む王様は、大昔に勇者ティタニスが倒したといわれる魔女モルガンの復活に、心を痛めていた。そこでユウに、魔女モルガンを倒してほしいと依頼する。実は、ルイードはこの王様の親衛隊で、魔女を倒せる勇者を探していたのだが、その適任者であるユウを見つけてこの街に連れてきたのだ。



⬆マップ上から見ても、この城はとても立派だ。

⬇都での情報収集は、しっかりしておこう。





⬆いよいよ城へ入っていく。どんな王様が住んでいるんだろう。

ルイードは国王の親衛隊だった



⬆このあたり一帯を統治する王様にも、大きな悩みがあった。

⬇魔女モルガンは、ユウにとっておそらく最大の強敵になる！





⬇その代わりに重要な情報を教えてもらえるんだ。



⬆ここで仲間だったルイードともお別れ……。

⑤シリスの村　勇者ティタニスの末えいがいる村

この村のそばの湖には、伝説の勇者・ティタニスの末えいがいるぞ。名前はサヤ。この惑星の中で唯一魔法を使える女の子なのだ。しかも魔法は、ユウのサイキックと違っていつでも使えてとても便利。仲間に加えれば百人力まちがいナシ！

そして、彼女を仲間に加えたら、いよいよ本格的な旅の始まりだ。まず、オルメカ城の王様にもう一度会って橋の通行許可証をもらおう。また新しい冒険の世界が広がっていくのだ！



⬅森の中にポツリとあるのどかなシリスの村。



➡勇者ティタニスの末えいとは、この少女のこと？



⬅少年の話だと、サヤは湖にいるらしい。ちょっと行ってみよう。

魔法少女・サヤ登場！



⬇サヤに仲間になってもらうため湖に行ったユウともんも。しかし彼らが見てしまったものは……。

あ〜あ、ツイてない！



⬆水浴びしていたとは知らず、電撃を受けてしまった２人。



⬆どうやら２人の誤解がとけたようだ。

⬇サヤが仲間になった！かわいくて心強い味方だ!!





⬆➡もう一度王様に会ってから新しい冒険へ。３人の力を合わせて、魔女モルガンを打ち倒すのだ！

新たなる冒険へ



お毒味チャート SPECIAL



中辛代表 珍獣アズマー

最近98シリーズのパソコンを買いましたが、仕事が忙しくてかまってやれないんです。今頃家の中で、俺のことを恋しがってるだろうなぁ。

正直いってこのソフトのアニメはスゴイ。美形キャラがたくさん出てきて、かっこいいセリフを吐いて…。ただ、１週間もしないうちにエンディングが見られるというのは親切すぎかな。RPGとしてはちょっともの足りないな。

★★★★★★☆☆☆☆



甘口代表 小野　泉

ディズニーランドで、りすのチップ＆デールと一緒に写真をとったの。だけど、ピントがずれてて残念！　次回に期待しようっと。

ビジュアルとサウンドがポイントのRPGよ。もちろん内容も本格的。だけど、レベルの上がりがかなり早いし、進行が親切だから初心者にもぴったりねっ。あの越智一裕氏が監督……というのも見逃せないと思うよ。

★★★★★★★★★☆

レッドアラート

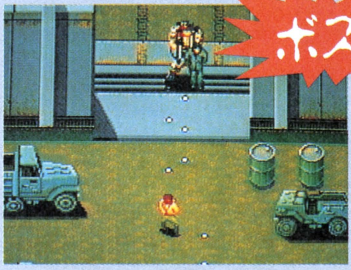
世界制覇をもくろむ国際的武装集団フォース・プロジェクトに、敢然と立ち向かう1人のヒーロー、ガイ・カザマ。ピストル一丁を腰に下げ、単身で敵の基地に挑む彼の最初のミッションを、ここで一気に紹介だ！

日本テレネット／12月22日発売／¥6,780(CD-ROM)



ACT1 敵の基地から戦闘機"ステルス"を奪取せよ！

CIA長官から正式に依頼された最初のミッションは、敵の最新戦闘機"ステルス"を奪取することだった。それぞれのステージには制限時間があり敵兵も多いが、なんとかクリアして、このミッションを成功させてくれ！



➡敵基地のスパイをしていた仲間が捕まっている！　しかもこの先には"ステルス"の秘密基地が…。

倒して次のステージへ

人質となった仲間を救出だ！

ステージ1



最初のステージだから比較的敵兵の数は少ないけれど、武器がピストルだけなので、そう楽にはいかないぞ。特に前方の敵兵ばかりに目を取られていると、後方から来た奴に狙い撃ちされたり、体当たりなどでダメージをくらうことがあるのだ。また、敵兵はやられた後でも、最後の意地とばかりにを発砲してくるので、気をつけておこう。



⬆画面の中央にいると、敵兵から集中攻撃を受けてしまう。なるべく壁にそって進んで行くように。

⬇ナナメ撃ちは、前後や横から狙って撃つより当たり判定が広い。何度も練習して、ぜひ身につけよう。





スタート

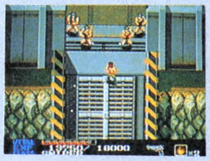
特殊アイテムは敵兵が持っている

ライフ

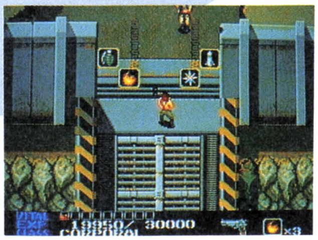


➡これを取れば、ライフゲージが3つ分回復。

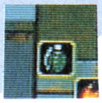
定位置に配備されている敵兵を倒すと、ときどき特殊アイテムを出すことがある。種類は5つ。どれも9つまで持てて、ステージクリアの手助けをしてくれるのだ。なお、この下以外にもアイテムを出す奴がいるので探してみよう。



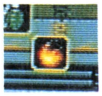
⬅一斉に弾を撃ってくるので注意。ナナメ撃ちを使えば、比較的早く、敵兵をやっつけられる。



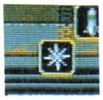
➡これ以外にも、サテライトというオプションがある。



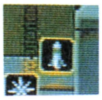
⬅ハイパーパイナップル。つまり手榴弾のこと。



⬅スーパーナパーム。時間制限のある火炎放射器。



⬅ブラッディーフリスビー。ナナメ四方に飛ぶ手裏剣。



⬅ヘビーミサイル。ナナメ四方に飛ぶホーミング。

いよいよ敵基地に潜入！　ガイ・カザマは暴れまくる!!

ステージ2



格納庫の8ヶ所に時限爆弾をセットし、基地の爆破準備にかかれ。

基地内に潜入すると、まずは破壊工作。指定された8つのポイントに、強力な爆弾を仕掛け、基地内から脱出するのだ。けれど、敵兵の守りもかなりなモノ。質より量で攻めて来るので注意しよう。

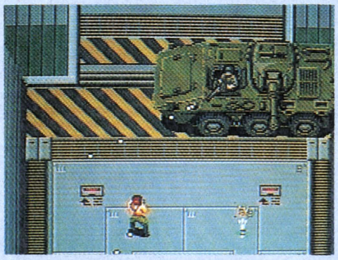
また敵は何も兵隊ばかりじゃない。これだけ広いマップなら、制限時間も敵のうちだ。なるべく特殊アイテムを出し惜しみせず、必要なときはどんどん使って、敵兵を倒していこう。

ボス！



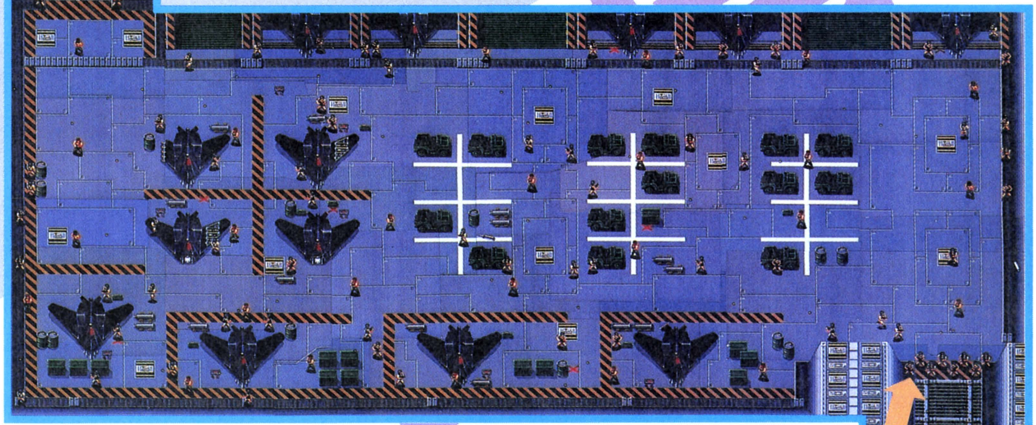
⬆ボスは巨大な戦車だ。こいつの放つミサイルは広範囲の当たり判定を持つ。

しばらくすると…

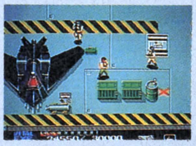


⬆初めのうちは、ボスにいくら弾を当てても倒すことはできない。そしてしばらくすると、装備された機関銃を使う敵兵が現れる。実はこの敵兵こそが本当のボスで、こいつを倒さない限りクリアできないのだ。

倒して次のステージへ



ステルス基地の全貌が明らかに！

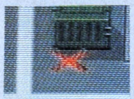


⬅さすがに秘密基地だけあって、敵兵の数はスゴイ。



➡中には、まだ未完成の"ステルス"もあるのだ。

指定されたポイントに爆弾を仕掛けろ！



⬅この赤く点滅したペケ印が、爆弾を仕掛けるところ。



➡赤いペケ印の上を通るだけで仕掛けられる。



⬆8つ全部仕掛け終わると、エスケープの文字が点滅する。

敵の手榴弾には注意しよう

ステージ2から、敵兵は手榴弾を使ってくる。当たり判定は、カザマの持つパイナップルとほぼ同じ。画面の外から投げてくることもあるぞ。



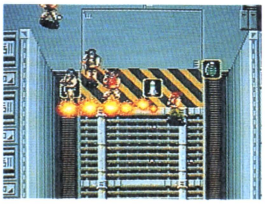
⬅飛んでくる距離は、あまりたいしたことないのだ。



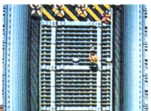
⬅手榴弾を使う敵兵には、なるべく接近して戦おう。

難関は特殊アイテムを使って突破だ！

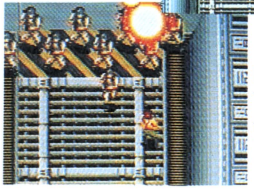
前にも言ったことだけど、このマップは広いうえに爆弾を仕掛けるポイントを探さなくてはならないので、制限時間が気にかかる。そこで、敵兵を倒す時間を短縮するため、特殊アイテムをビシバシ使おう。ここに載せた以外にもたくさんあるから、少々減っても大丈夫なのだ。



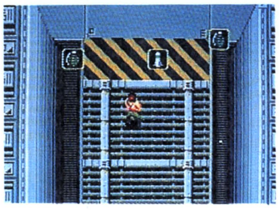
⬆一番効果的なのは、このスーパーナパーム。敵兵がたくさんいるほど、その威力を発揮するぞ！



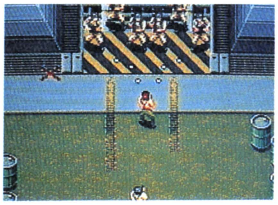
➡サテライトは敵兵の弾を通さないが、攻撃力は低い。



⬅手榴弾は一度に3人も敵兵を倒せる。



⬆ここにいる敵兵以外にも、特殊アイテムを持つ奴はいるので、こまめに倒して行った方がいい。



⬆さぁ行くぞ！と進むと、いきなり敵兵の弾の雨。そのうえ、後方からも敵兵が来るので注意しよう。

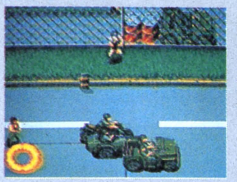
スタート

奪った"ステルス"戦闘機に乗って脱出せよ！

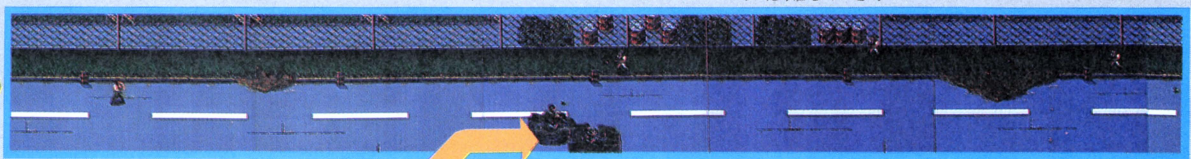
ステージ3



最後のステージは強制横スクロールで、奪った"ステルス"で基地外に逃亡するのだ。だが、ここでの敵兵の攻撃は、これまでのステージとは比べものにならないほど激しい。敵兵の乗ったジープやサイドカーが、硬くて手強いのだ。ライフを確実に取らないと、クリアは難しいぞ！


⬅ボスキャラは出てこないけど敵兵が強力だ。

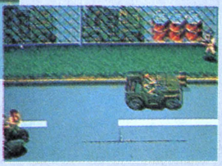
スタート

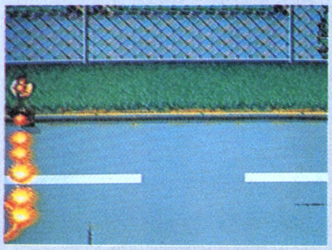


強敵現る！

敵兵の乗ったジープとサイドカーはなかなかの強敵。しかし、画面の上方にいてジープたちの攻撃を避けまくっても、ちゃんとクリアできる。

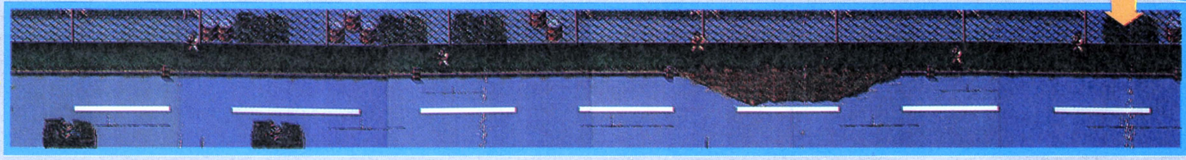

⬆ジープやサイドカーは簡単には倒せない。


⬇もし倒せても後から代わりが出てくるのだ。


⬅スーパーナパームを使えば、ジープたちが出てくるまでに倒せる。しかし……。

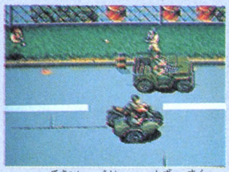
⬇ここに来るまでに、もう1つライフがあるので注意しよう。

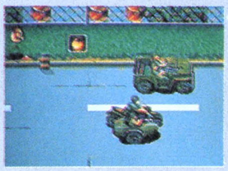

ライフ



敵兵も確実に倒そう

敵兵は必ず画面上方に現れる。ジープなどに気をとられていると、知らない間にダメージを受けていたりする。また特殊アイテムの数も少ないので、見逃さないように。


⬆敵兵の現れる数は少ないが油断は禁物だ。

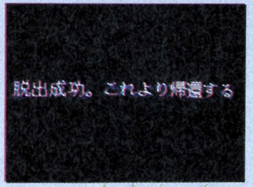

⬆出てくるものはなんでも取ちゃおう！

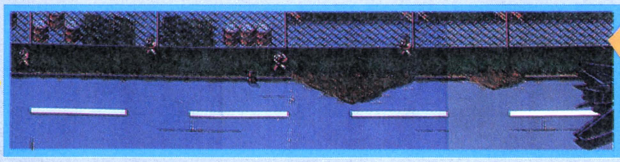
ステルスが来た！



⬅奪った"ステルス"に画面下のところから乗り込むのだ。

⬇これで任務は完了した。だがこれは新たな戦いの始まり。





"ステルス"に乗り込めばステージクリア、ミッションも完了だ。ただし"ステルス"の翼に触れると、ダメージを受けてしまうぞ！

これからのキミの健闘を祈る！

お毒味チャート SPECIAL

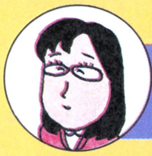


中辛代表 キタロー根上

この年でオタフクカゼにかかってしまった。顔の表面積は倍ぐらいになるし、40度を超える高熱は出るしで、死ぬかと思ったよ……。

ACTの中でも5本指に入る面白さ。それに、絵コンテから作ったというアニメーションは、とてもゲームの雰囲気にマッチしていて、これだけ見ていてもかなり楽しいよ。だけど今度プレイするときは、仕事抜きで願いたいね。

★★★★★★★★☆☆



甘口代表 小野 泉

昨年は、お年玉でメガドラを買いました。さて平成2年度のお年玉では…ディズニーランドの年間パスポートを買っちゃおうっと♡

『ランボー』みたいなカンジのアクションゲームよ。とにかくビジュアルシーンの美しさとサウンドには涙モノよ。かなり難しいから、腕に自信がある人向きだね。だけど、ワタシはこういうゲームって好きだなぁ。

★★★★★★★☆☆☆

ソフトが当たる！ **はみだしクイズ** ガイ・カザマが使う特殊アイテムは5つあります。パイナップル、ナパーム、フリスビー、ミサイル…では、もう1つの特殊アイテムは次のうちのどれでしょうか？ ①サテライト ②ライフ ③ステルス

超SFノベルズ

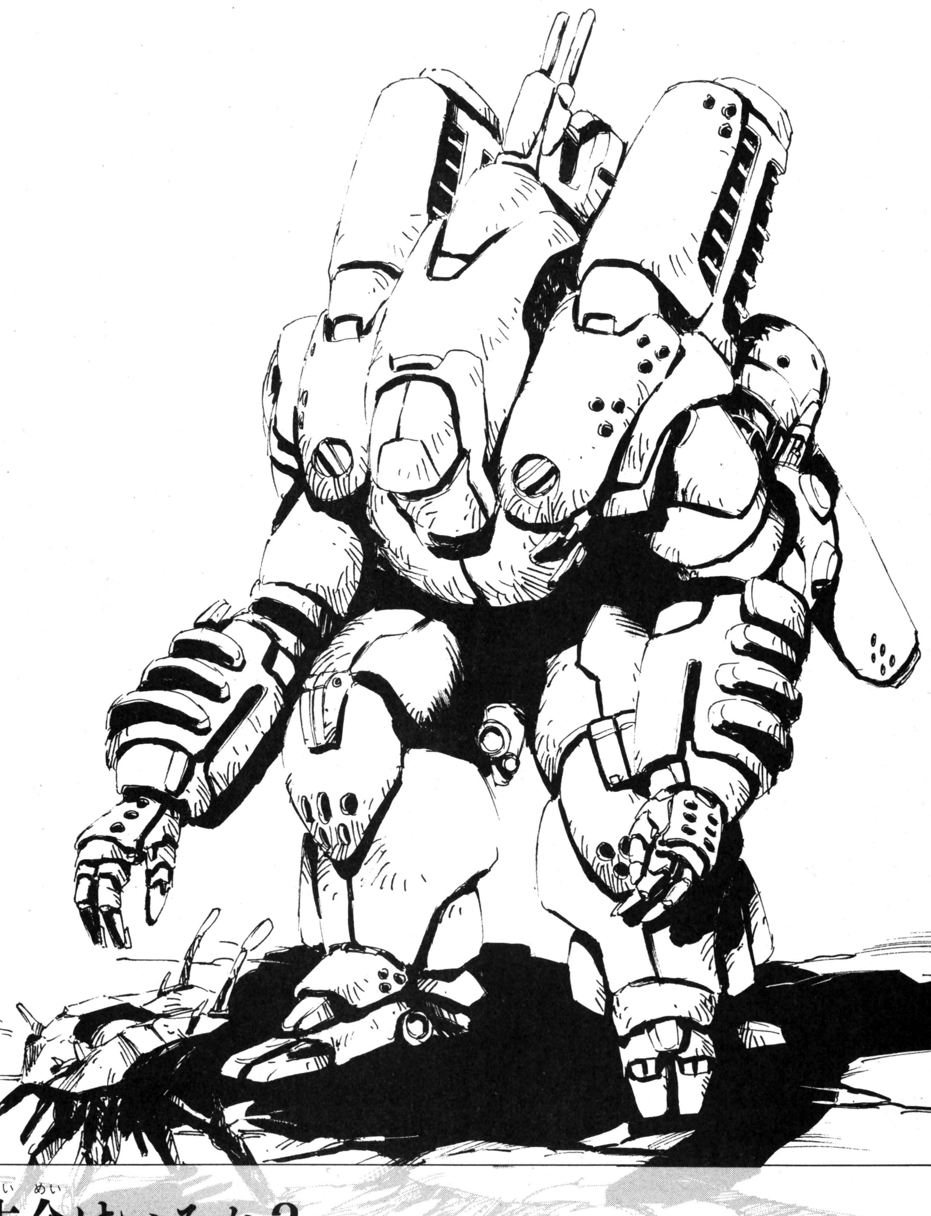
CYBER KNIGHT

［サイバーナイト］

GROUP SNE PRESENTS

連載第6回

銀河の生命の謎



知的生命はいるか？

人類が進化をとげたのには
地球という環境があった。
さて第2の地球はどこに…？

作者：山本弘とグループSNE
プレストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司（コンパイル）

新天地を求めて

人類が空間を飛び越えるジャンプ・ドライブを発見し、太陽系以外の星々へ進出するまでのいきさつは、第3回ですでに述べた。

各国の宇宙船は争って星々を探査した。未知の惑星には誰も手をつけていない大量の資源がある。誰も住んでいない広大な土地がある。新惑星をひとつ発見することは、その国の富をいっぺんに何百倍にもふくれあがらせることになるのだ。

しかし、どんな惑星でもいいというわけではない。やはり地球のように、酸素と水のある暖かい惑星でなくてはならない。

第1の条件は植物が存在することである。生まれたばかりの地球には酸素がまったくなかった。現在の地球の大気の中に含まれている大量の酸素は、海中の植物プランクトンが何億年もかけて少しずつ光合成で作り出したものなのだ。

酸素からはオゾンができる。地球をとりまくオゾン層は、有害な紫外線をさえぎり、陸上の生命を守るはたらきをしている。

今から4億2000万年前まで、生命は海の中にしか存在しなかった。まだオゾン層がなく、陸上には強い紫外線がじかにふりそそいでいたため、生命が住める状態ではなかったのだ。当時の地球は赤茶けた不毛の惑星だっただろう。酸素が増え、オゾン層ができたので、生命は陸に上がってくることができたのだ。

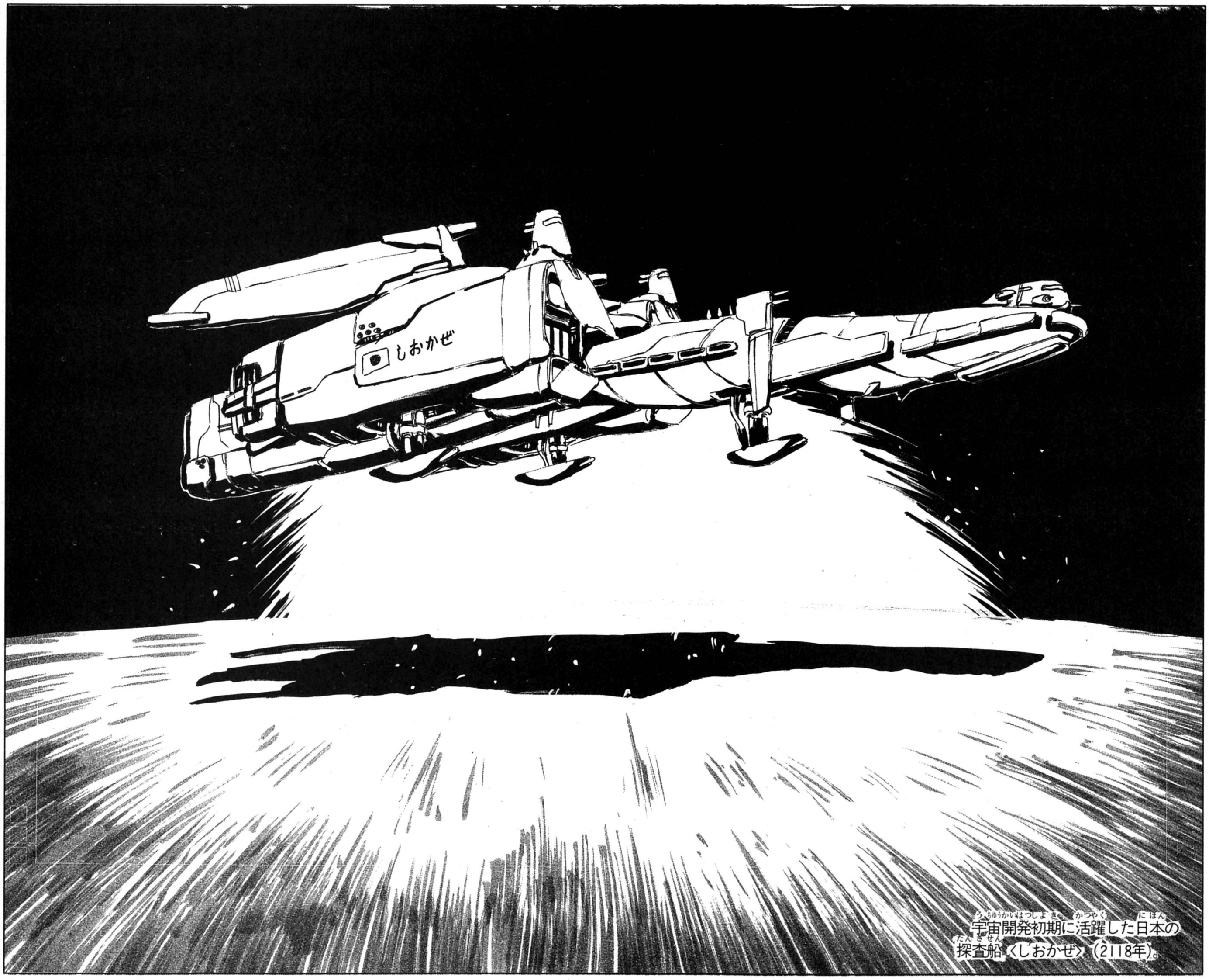
他の惑星でも進化のみちすじは似たようなものだろう。植物がなければ酸素はない。酸素がなければ人間も住めない。緑のある惑星を探さなくてはならないのだ。

しかし、地球からでは、どんな強力な望遠鏡を使っても、よその太陽系にある惑星は小さすぎて見ることができない。そこに惑星があるかどうかは、実際に行ってみなくてはわからない。

惑星探査は、当たりよりハズレの場合がずっと多い。多額の資金を投じて探査宇宙船を送り出しても、10回のうち9回は、人間の住める惑星を発見できずに、手ぶらで帰ってくる。

おまけに探すべき星はあまりにも多い。地球から半径30光年の範囲だけでも、250個の星系がある。100光年の範囲には、およそ9300個の星系があるのだ。

「宇宙のかなたに未知の惑星を探す」
と言えば、何やらロマンがあるが、実際にはなかなか地味で、むくわれることの少ない仕事なのである。



宇宙開発初期に活躍した日本の探査船〈しおかぜ〉(2118年)。

惑星はどこにある？

しかし、まったくの手探りというわけではない。人間の住める星を探すために、いくつかの手がかりがあるのだ。

地球の場合を考えてみよう。地球は太陽からちょうどいい距離を回っている。もう少し太陽から遠かったら、火星のような寒い惑星になっていただろう。逆に近すぎたら、金星のような灼熱の惑星になっていただろう。

太陽から遠すぎも近すぎもしない距離のことを、ハビタブル・ゾーン（居住可能領域）という。だいたい太陽から1億5000万キロの距離である。

太陽よりずっと暗い星では、かなり近づかないと暖まらないので、ハビタブル・ゾーンは小さい。たとえばバーナード星は、太陽にくらべてわずか2500分の1の明るさしかない。ハビタブル・ゾーンはバーナード星からわずか300万キロのあたりである。

こんなに近づくと潮汐力（潮の満ち引きを起こす力）の影響が出てくる。たとえば月が地球にいつも同じ面を向けているのは、地球が月におよぼす潮汐力のせいである。逆に地球も、月の潮汐力のせいで、ほんのわずかずつ自転が遅くなってきている。

もしバーナード星から300万キロの距離に惑星があったとしても、潮汐力のせいで、いつも同じ面をバーナード星に向けているだろう。半分はいつも昼、半分はいつも夜だ。こんな惑星には生命も育たないだろう。

逆に明るすぎる星も見込みがない。というのも、太陽より何十倍も明るい星は、まだ生まれたばかりだからだ。

シリウス（大犬座アルファ星）という星について考えてみよう。この星は太陽の20倍以上の明るさで燃えている。サイズは太陽よりやや大きいけれども、エネルギーを大量に消費しているので、それだけ早く燃えつきてしまう。太陽の寿命は200億年もあるが、シリウスはわずか3億年の寿命しかないと推測されている。

しかしシリウスはまだ明るく燃えている。つまり、まだ生まれてから3億年たっていないわけだ。惑星があったとしても、まだできたばかりの不毛の惑星だろう。

年老いた星もだめだ。星はエネルギー源である水素が尽きてくると、燃えかすのヘリウムがたまり、赤くぶよぶよにふくれあがる。これが「赤色巨星」と呼ばれる段階だ。

赤色巨星はきわめて不安定で、たえず大きさや明るさが変化している。有名なミラという赤色巨星（鯨座オミクロン星）の場合、半年たらずの間に明るさが1600倍も変化する。ミラに惑星があったとしても、やはり人間が住めるような環境ではないだろう。

赤色巨星は最後には爆発し、ちょうど空気の抜けた風船がしぼむように、どんどん小さくなってゆく。そして最後には、白色わい星や中性子星、あるいはブラックホールといった冷たく暗い星となって一生を終える。

つまり人間の住める惑星が存在するための条件とは、

①暗すぎない（太陽の数十分の1程度）
②明るすぎない（太陽の数倍程度）
③若すぎない
④古すぎない

ということになる。

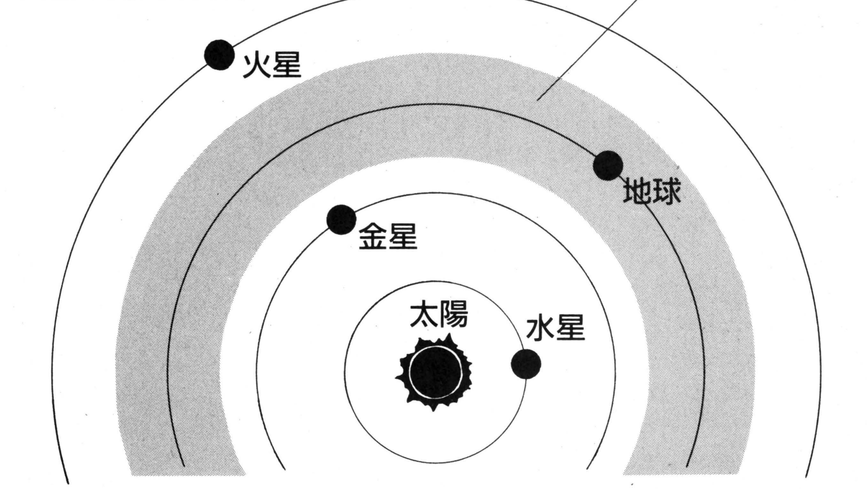
また、宇宙には双子の星や三つ子の星も多い。いくつもの恒星が重力で引きあって回りあっている、いわゆる「連星」である。

太陽からいちばん近くにある恒星、ケンタウロス座アルファ星は三重連星である。2つの太陽の周囲を、さらに別の小さな太陽が回っているのだ。

そんなもので感心していてはいけない。北斗七星のひとつであるミザール（大熊座ゼータ星）は、なんと7つの太陽からなる七重連星なのだ！

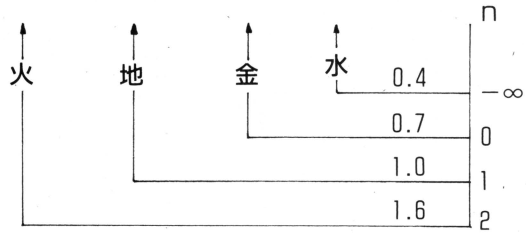
連星の間の距離があまりにも近すぎる場合には、惑星は生まれにくい。たとえ惑星があったとしても、いくつもの太陽からの引力に複雑に影響されて、軌道が不規則に変化するだろう。やはり生命にはきびしい環境だ。

こうして、およそ85パーセントの星がリストから除かれる。残った星のうち、さらに10個に1個の割合でしか、人間の住める惑星は存在しないのだ。



太陽系の模式図。地球は太陽から遠すぎも近すぎもしない。

軌道半径の比率は



$0.3\times2^n+0.4$ ボーデの法則である。

さまざまな生命

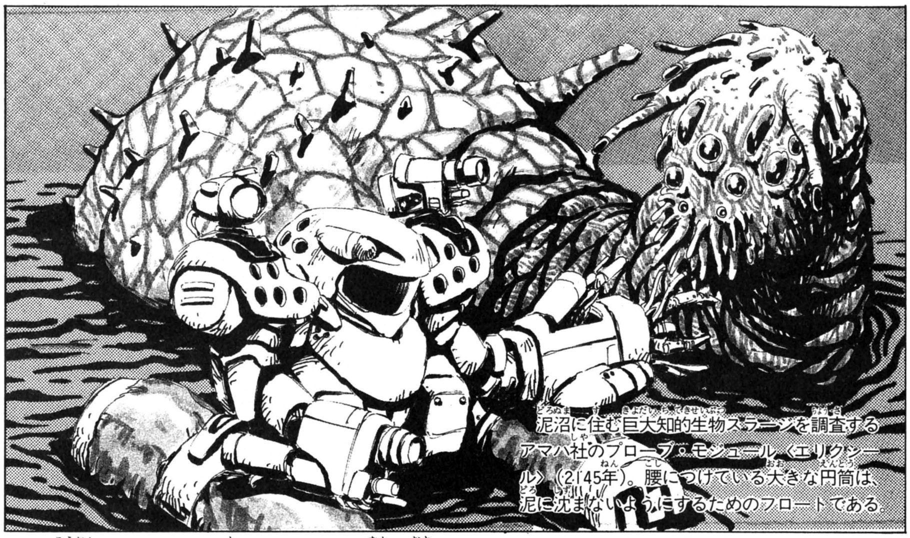
2352年の現在、人類は地球を中心とした半径およそ100光年の範囲の、127の惑星に分かれて住んでいる。総人口480億人と推定される。

それらの惑星の多くには、植物だけではなく、動物も住んでいる。中にはエリュシオン（乙女座61第３惑星）の鳥型生物カル・カルや、ブルーウォーター（猟犬座ベータ第４惑星）の巨大なカタツムリのようのなスラージのように、原始的ながら知性を持っている種族もいくつか発見されている。

はっきり種族の数を言えないのは、どれが知的生命でどれがそうでないか、学者の間でも意見が分かれているからだ。スラージに知性があると認めないがんこな学者がいる一方、地球のイルカやクジラまで「知的生命」に含める人もいる。

発見された生命は地球型のものだけではない。たとえばGC2161第１惑星で発見されたのは、水晶のように見える生物だった。シリコンが主成分で、酸素のほとんどない数百度の気温に適応している。

その他にも、マイナス百数十度の液体メタンの海の中で生きている生命も発見されている。高温でどろどろに溶けたイオウの中を泳ぎ回っていた生物もいる。



泥沼に住む巨大知的生物スラージを調査するアマハ社のプローブ・モジュール〈エリクシール〉(2145年)。腰につけている大きな円筒は、泥に沈まないようにするためのフロートである。

空想好きの科学者の中には、もっと違った形の生命の可能性を研究している者もいる。極低温の液体水素の海に住む超伝導生物、恒星の炎の中に住むプラズマ生物、中性子星の表面に住む核エネルギー生物などである。

しかし、これまで高度な文明をもった異星人との接触は一度もない。20世紀の後半からしきりに言われていた「ＵＦＯに乗って地球を監視している宇宙人」はすべて作り話か、ただのうわさにすぎなかったのだ。

銀河系の中には数千億の星がある。高度な生命の住む惑星もたくさんあるだろう。それなのになぜ、文明をもった異星人となかなか出会えないのだろうか？

理由はいくつか考えられる。第１に、ジャンプ・ドライブを開発するのが困難だということだ。すでに説明したように、ジャンプ・ドライブにはモノポール（単一磁極粒子）が必要なのだが、モノポールを手に入れるのはきわめてむずかしい。そのために地球人は超巨大電磁石「スペース・クリーナー」を建造しなくてはならなかった。

とすると、ジャンプ・ドライブの理論を完成させたものの、モノポールがないためにそれを実現できないで、自分たちの惑星でくすぶっている異星人もたくさんいることだろう。彼らと出会うためには、こっちから出向いていかなければならないのだ。

もうひとつ「すれちがい説」というのがある。銀河系には多くの文明があったのだが、いずれも地球人の文明が誕生する前に滅びてしまったのではないか、という考え方だ。

人類が誕生したのは数百万年前。太陽系の外に飛び出してから、まだ300年もたっていない。45億年といわれる地球の歴史から見れば、ほんの一瞬にすぎない。

どこの惑星でも事情は同じだろう。知的生命が栄えている期間はごく短く、文明の栄える期間はもっと短い。たまたま地球の近くの惑星に、地球とまったく同じ時期に、文明が誕生する確率は、とほうもなく小さいだろう。たまたま知的生命と遭遇しても、（カル・カルのように）まだ文明をもっていないか、あるいはとっくに文明が滅びている可能性のほうが高いだろう。



音楽好きの陽気なカル・カルの歓待を受ける調査隊員たち。ほほえましい光景だ。

謎の石碑

その説を裏づけるかのように、23世紀のはじめ、シャムランティエ（ADS6914A第４惑星）で高度な文明の遺跡が発見された。

それはレジナ砂漠の地下深くに埋もれた金属の街で、少なくとも30万年前のものと推定された。そこから発掘された住人の骨を復元したところ、驚くべきことに、シャムランティエに住むどんな動物とも共通点がないことが判明した。明らかに別の星からやってきた異星人だったのだ。

調査の結果、異星人たち（発見された砂漠の名前から「レジナン」と名づけられた）の街は、数万人が乗れる巨大な宇宙船を解体して作られたものであることがわかった。おそらく、この惑星に不時着し、しかたなく街を作って生活していたものの、やがて自然の力に敗れて滅びていったのだろう。

だが彼らはどこから来たのだろう？　シャムランティエに近い惑星がいくつも調査されたが、遺跡らしいものは発見できなかった。

レジナンの使っていた機械のほとんどは、ぼろぼろになって使いものにならなくなっていた。しかし、地球の技術よりかなり進んでいたことは確かなようだ。

彼らはレーザー・ディスクに似たものを記録装置として使っていたようだ。しかし数十万年たつうちに、ディスクの材質の特殊なプラスチックが変質し、記録はすっかり失われてしまっていた。

ただひとつ、街の中央の大きなドームの中にあった黒い石碑だけが、レジナンたちのことを知る手がかりだった。石碑の表面に刻まれた記号は、地球の「くさび形文字」に似ており、明らかに何かの記録のようだったが、解読はなかなか進まなかった。

2276年、言語学者のヒューイット教授が、その一部を解読したと発表した。その内容は次のようなものだった。

彼らレジナンたちは、いくつもの星にまたがる巨大な帝国を建設し、何万年も栄えてきたのだが、大きな戦争によって滅亡の危機におちいった。レジナンたちの中でも平和を愛するグループは、宇宙船に乗って故郷の惑星から脱出した。

彼らは逃亡の途中で、『すべての生命の父にして母なるもの』と呼ばれる偉大な存在と接触した。その存在は、彼らの願いを聞き入れ、宇宙船を戦火の届かない遠い惑星（つまりシャムランティエ）へ送り届けた。

レジナンの故郷の惑星がどこにあったのかはわからない。しかし、遺跡にあった壁画に描かれた星座の絵を調べたところ、銀河系の中心方向を描いたものだとわかった。もしかしたらレジナンたちは、その方向からやってきたのかもしれない……。

ヒューイット教授の解読には批判も多い。訳しかたがまちがっているのではないか。あるいは、ただの神話ではないのか？

だが、『すべての生命の父にして母なるもの』の存在を裏づける証拠が、ひとつだけあるのだ。

地球の生命はおよそ35億年前に誕生したと推測されている。しかし、その起源については、まだよくわかっていない。

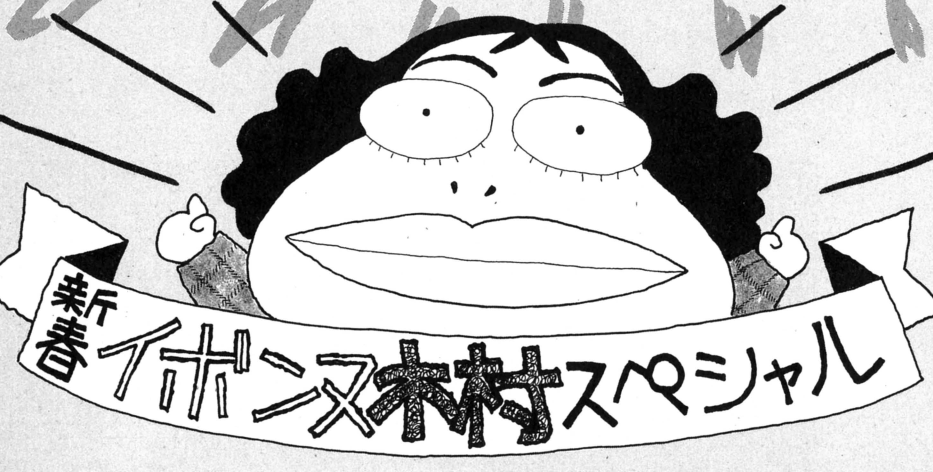
奇妙なことに、どの惑星の地層を調べても、同じ調査結果が出ているのだ。生命の形はさまざまだが、どの惑星でも、生命が発生したのは今から30～35億年前らしい。

これはどういうことだろう？　銀河系のすべての惑星で、偶然にもまったく同時に生命が誕生したのだろうか？　それとも銀河系に生命をばらまいた神のような存在がいるのだろうか？　これはまだとけない大きな謎なのである。　（つづく）



砂漠に埋もれたレジナンの遺跡内部を調査するエルミラージュ社の軽量プローブ・モジュール《ガスパール・モンジュ》(2209年)。この石碑に秘められた謎は……

おたよりカムカム いくいくパラダイス



ごっつぁんでぇーす！　今月の「いくパラ」は、「新春イボンヌ木村スペシャル」とゆーワケで、全コーナー、このイボンヌ様がお相手するぞ。さらに今月は、お年玉っちゅーことでMACをフンパツしてみた。これでも文句あるヤツぁ表に出ろ！

イボンヌ木村の コピー天国

人のバカ見てわがバカ治せ（治らねーって）！

今月もバカさんたちがたっぷりおハガキをくれたぞ。やっぱバカはムリせずに、元気にバカやってるのが正しいのだ。もっとバカになりたいヤツは、イラストの盛本画伯に弟子入りしよう！

今月の激バカ

3500MAC

『武田信玄』

信玄なんて、ラララーラーラララ、ラーラー

愛知県知多郡　神出鬼没

お、おもしれぇじゃないか！　ここまでバカなコピーを思いつくなんてフツーじゃねー。さぞキミの両親は泣いてることであろう。キミほどのバカになれば、もう勉強なんかしなくていい。大学だって、バカボンのパパも行ったとゆー馬鹿田大学に推薦入学だ。もし先生に勉強しなさいといわれたら、バカだから勉強しなくていいです、と答えてやれ！

✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖

今月の傲慢野郎

3000MAC

『ナイトライダースペシャル』

まったく、近頃の若いもんはナイトライダー

福島県福島市　はでまる

ナイトライダー……ナットランダー……ナットランナー……ってか？　うーむ、一瞬苦しいが、わかるといきなり笑える超ナンセンス駄ジャレである。が、12歳にして若いもんに説教するとは、キミもなかなかゴーマン美智子（え、知らない？　ったく近頃の若いもんは……）だな。これからゴーマンはでまると名乗んな。

ゴーゴ〜天国!!　前回のあらスジ　さるちゃんの前にあらわれたナゾのシマウマの正体は!!　お…おめえさんは

今月のスネ毛 2500MAC

『獣王記』

毛ぶかい男たちの戦い!

千葉県市川市　免出崇

そーか。『獣王記』のキャラって、ただの毛ぶかい男だったのかぁ。免出、もしかしてオメーも毛ぶかいのか?　エピレディ(脱毛器)貸してやるから自分でジョリジョリしな。

今月の問題作 2000MAC

『バリバリ伝説』

マエバリ伝説

群馬県安中市　ダックボーイ

んもぉ!　イロモノはいかん、とあれほどいったざんしょ。あ、いってないか。だいたいマエバリなんて小学生の読者は知らねーぞ。おかーさんに聞いたりしたらどーすんだ。責任とれ!

今月の下半身 1500MAC

『竜の子ファイター』

でっかくなったりちっちゃくなったり

岩手県東磐井郡　かっぱ

またぁ!　イロモノしか思いつかねーのか、オメーらわ。高2にもなってチ○チ○おっきくしたり、ちっちゃくしたりして遊んでんじゃねーよ。え、キャラのことなの?　失礼しやした!

今月のおサル 1000MAC

『スーパー桃太郎電鉄』

徹夜でやりまくる!

東京都東村山市　バッキー

勝手にやってろ、オメーは。徹夜でHしよーが、ゲームしよーが、木村はも一知らん。こーゆー限度を知らんヤツは人間じゃない、サルなのだ。サル山で平和にやってなさい。ドピュッ!

今月の宿敵ネタ 800MAC

『スーパーダライアス』

ウォルフ中村、ダサイやつ

滋賀県草津市　小寺　良

フォッフォッフォッ、出たな宿敵ウォルフ中村ネタ。こないだ「ウンコぶりぶり野郎とはナンだ!」と怒ってたから「ナンだってオメーのことだぴょーん」といってやったわい。ザマ〜。



こんなコピーはいらなーい!

さて、毎度おなじみ、木村の怒りコーナーだ。今月の怒られ者は名古屋市のBONBER、オメーだ。『Mr. HELIの大冒険』のコピー「ちびったパンツに大ちん毛」って、こりゃなんだよ。木村はな、「ちびったパンツ」も「大ちん毛(なにが大だよ)」も見たことないぞ(あ、パンツはあるかな、昔……)。一度、キミのちびったパンツとビッグでグレートなちん毛を編集部に送ってこい!



今月のまとめ

今月はイロモノの異常に多い月だった。どーしてだろう。やっぱ木村がイロモノだからだろーか?　しかし青少年よ、イロモノの道は奥深く厳しいぞ。それでも目指すなら行くがよいよい、帰りはコワイ。死して屍拾う者なし、だ。だがそんなバカさんたちも、この編集部では、サベツもされず楽しく働いています。なぜなら編集長がいい人だからです。佐藤さんてスゴイな。バカの大将だもんな。みんなお手紙を書こう。



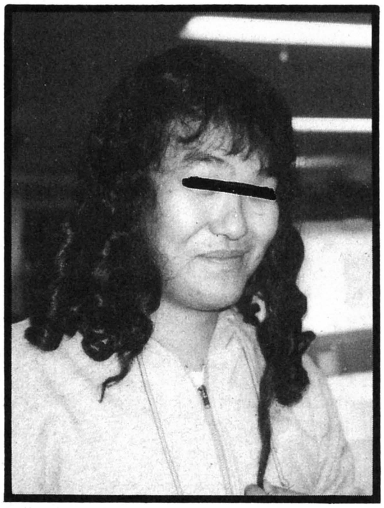
イボンヌ木村の

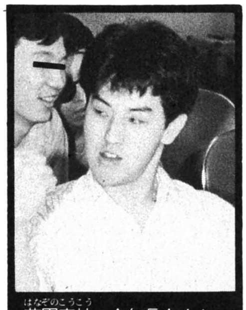


新コーナー！　見せてちょーだい、あなたの自慢のヘンな顔！

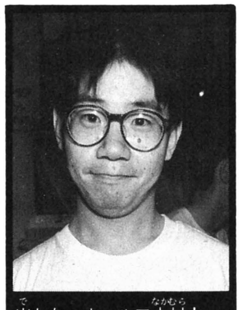
マヌケづらさんいらっしゃい

第1代めチャンピオン

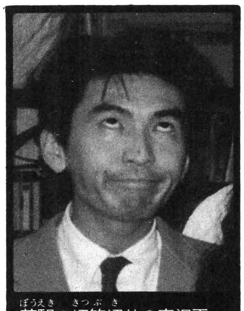




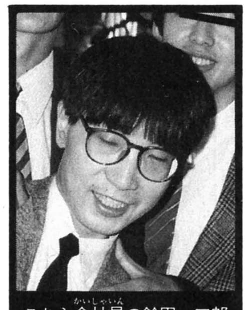
花園高校・今矢長介くんの瞬間芸的マヌケづらだい!!



出たな、ウォルフ中村！とぼけた顔してバババンバン。



某駅の切符切りの高沢平一さん。病気か、オメーは。



こちら会社員の鈴田一三郎さん。ただのお調子者。

世の中には、ただでさえヘンな顔のヤツっているもんだ。が、それをさらにパワーアップした、思いっきりオマヌケな顔で笑わせていただきやしょうとゆー新コーナーが、コレである。まずは編集部のある、市ケ谷近辺から採集してきた5人のマヌケづらの登場でござーい。拍手、拍手。

う、うーむ、キテますねぇ。ほとんどクルクルパーですね。厳正な審査の結果、栄光の初代チャンプに輝いたのは、駅前に住むレゲエのおぢさん、ジミー塚本（32歳・独身)。年季の入ったマヌケづらだね。彼に勝つ自信のある諸君、どんどんキミのマヌケづら写真を送ってきてちょ!!



いか――――す!! テーマソング



「イボンヌ木村」を「象さん」で歌う！

木～村　典～子　おめめがデカいのよ～
だ～けど自ん玉は小さいのよ～
木～村　典～子　お鼻は小さいのよ～
だ～けどハナクソはデカイのよ～

（愛知県／タイガー）

オメーな、木村のハナクソ見たことあるのかよ？　800MACやるから見にこい！

『ニンジャウォーリアーズ』を「もえろよもえろ」で歌う！

ニンジャよもえろよ　あたまももえろ
体もこげてきた　おしりがあつい

（三重県／須賀智己）

マヌケな忍者に600MAC進呈！

『スーパー桃太郎電鉄』を「デイドリームビリーバー」で歌う！

もう今は、『S桃鉄』どこにも売ってない
朝早くデパートに行っても
そう、いつも『S桃鉄』捜してきたよ
予約したり友達に聞いたり
ずっと夢を見てプレイしてた
僕は銭ないタダの男さ『S桃鉄』はQueen

（大阪府／キューティ&ハニー）

涙ぐましいぜ！　500MACあげよう。



イボンヌ木村の　そして、みんな病気!!　ご自慢CLUB

俺は便秘になったとき、ふんばりすぎて腸が10㎝も出たんだぞ。すぐ病院にかつぎこまれたけど。

（岩手県／デビッド坊主）

俺なんか7時間ずっと鼻血が止まらなくて学校休んだんだぞ！

（千葉県／008）

僕は腕相撲をやってて腕の骨を折ったので、ハガキを左手で書いてる！

（宮崎県／セメダイン）

以上のバカさんたちに600MACあげます……。





イボンヌ木村の新ウラ辞苑

国語が１でもコレならできる

「スジコのキモスイ百まで」

スジコ入りのキモ吸はうまくて100杯ものんでしまうということ



「水子の魂、百まで」　意味／水子の魂にとりつかれて、百歳まで呪われること。

（千葉県／菅谷　尚禎）

うへえ、コワイぜ！　みんなも水子にだけは気いつけてくださいね。14歳にして水子の恐ろしさを知っている菅谷に800MACの賽銭を……。

「八方ブス」　意味／どこから見てもブスはやっぱりブスだということ。

（神奈川県／だお）

まさかコレ、木村のことじゃねーよな。それにしても、ブスに対するミもフタもないその姿勢。気に入ったぞ。700MACあげるとしよー。

「二度出たものは、三度出る」　意味／IIまで出たゲームはIIIまで出るということ。

（神奈川県／鈴木寺尚）

2匹目、3匹目のドジョウをねらう強欲な業界の人々を批判した作品だ。んなワケねーか、500MAC。

いも。

原律子さん書



イボンヌ木村の大喜利エンジン



トンチなら一休さんにも負けないぞ

「いくパラ」とかけて、常夏の島ととく。その心は秋（飽き）がこない。

（茨城県／まんじゅうこわい）

うーん、これはキレイだ！　うまいやね。800MACやっから持ってけドロボー！

『獣王記』のボス、セガ・バンベイダーとかけてトニー谷ととく。その心はさいザンス。

（岩手県／渡辺勝成）

ダーハッハ。ボスキャラが「さいざんすマンボ」歌ったりしてな。700MACやるぜ！

『ファイプロ』のトミーボンバーとかけて、乱闘中の西武の清原ととく。その心は飛び蹴りは天下一品！

（兵庫県／MAC）

これも笑ったぞ。600MAC大進呈ぢゃ！



イボンヌ木村の そぼくな疑問

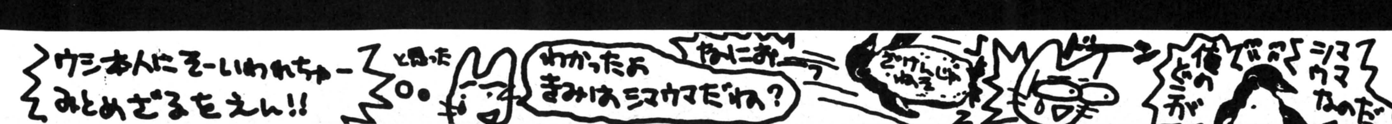


マヌケな疑問送ってくると泣いちゃうぞォー(ウソ)

Q　12月号のおたより大募集のところに「投稿してくれなきゃ泣いちゃうぞォ〜」と書いてありましたが、いったいだれが泣くのでしょうか。教えてください。

（神奈川県／ヨーヨー）

A　つまんない心配すんじゃねーよ。どーせ書いたヤツぁ、なんにも考えてないんだから！　でも、それじゃ答えになんないから、特別に教えてあげよう。それはね、編集のビート剛が泣くんである。ちなみに、こーゆーマヌケなよーな、シビアなよーな疑問がくると、ビートだけでなく、解答者の木村（今回にかぎり）までも泣くハメになるのだ。ビートはともかく、木村は女だからな。きれえな女の人にはやさしくしよう、の教訓つきで500MAC。



パプア中村&イボンヌ木村の

BAKAまるだし

国籍不明の謎の芸人パプア中村が、捨て身のバカ芸に挑戦！



パプア中村って何者なのか!!

パプア中村……彼の正体を知る者はだれもいない。一部では剛軍団のコイサン中村と同一人物ではないかとゆー説もささやかれているが、本人はその話になると、きゅうに日本語がわからないふりをしたり、路上でンパパ踊り（彼の出生地に伝わる謎の民族舞踏）をしたりして、さりげなく話をそらしてしまうのだ。パプア中村、オメーは何者だぁ！

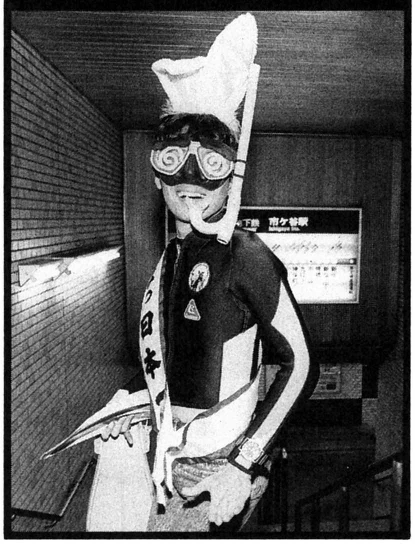
このコーナーの説明

このコーナーは、パプア中村がキミのリクエストに応えて、いくらでもバカをする、とゆーコーナーだ。思いつくかぎりのバカなことをハガキに書いて送ってくれ。優秀作には2000MAC進呈！ただしパプアも人間だからな、危険なのはダメよ。

イボンヌ様のご感想

いやー、パプアならやってくれると思ってましたよ。フツーじゃないですからね、彼は。この写真は市ケ谷駅付近で撮影したんですが、通行人はみんな暖かい目で見守ってくれました。サベツなんて、とんでもない。パプアも喜んでやってましたよ。故郷にこの写真を送る、とか遠い目で語ってましたね。パプアの国では、バカは元気の証拠なんですって。だから、どんどんバカなことして国の両親を安心させたいって。泣かせるね。(談)

わたしはおサカナさん



イボンヌ木村の ザ・タレコミ



人の悪業、他人の不幸、皆でタレこみゃ怖くない！

Aくんは、遅刻しそうになって走って足がからまり、溝にはまって全治1週間のケガをした。（京都府／怪獣モジャラン）

天下一品の激バカAくんに800MAC！

M先生の名前で恋人紹介サービスに応募したのは機械科1年の黒岩だ。（広島県／慶彦）

先生、案外喜んでたりして。700MAC！

けんいちくんは吉野家でみそ汁とお新香だけ注文し、つまみ出された。（埼玉県／ゴミ虫）

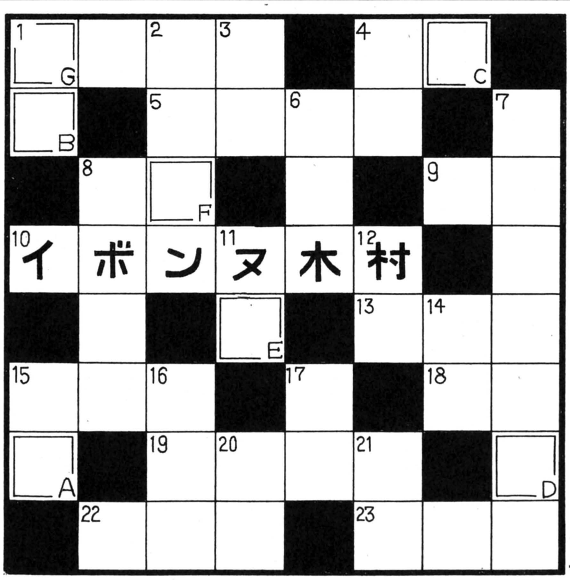
アホが友人だと苦労するぜ。600MAC。

イボンヌ木村のクイズの花園

祝イボンヌ木村スペシャルのクイズだ

●タテのキー
1 電話を発明したアメリカの科学者の名前
2 ピストルを持っているけど、怖くない
3 オナラのもと
4 〜伊東に行くなら○○屋
6 日本一の無責任男・○○○等。
7 原始人が主人公
8 トゲがたくさんある
11 ○○を織る
12 ベテラン歌手 ○○だ!!
14 手下のこと
15 堀の中に詳しい小説家 ○○譲二
16 深夜のこと
17 ナイト
20 馬より小さく耳が長い
21 笑顔のステキな川嶋○○さん

●ヨコのキー
1 源義経と武蔵坊○○○○
4 肩コリにきく
5 加山雄三の歌「ぼくの○○○○に」
8 なんだ○○こんな○○
9 ベロベロ
13 やってはいけないこと
15 幼児語で足のこと
18 ○○の主役
19 昔はバッグの代わりにこれを使った
22 2本足のウマ
23 ラバー



クロスワードを解いて、A−Gを順に読むと、ある言葉になる。それが答えだ。「木村」のほかに、2か所漢字が入るので注意。漢字は音訓どちらに読んでもよい。答えをハガキに書いて119ページのあて先まで送ろう。5名に2000MACを進呈だ!!



新春おスペ！ いくいくパラダイス

イボンヌ木村の おたよりGOGOGO！



悲しい話、マヌケな話、木村にみ〜んな話せばスッキリするよん！ さあさあ、話さんかい！

この前、僕の学校で大事件がありました。男子トイレの小便器にゲリ便がしてあったのです。そして、その上にはオシリを拭いたゾーキンが……。とってもクサかったぜよ！（大阪府／矢野正樹）

そいつも大変だったんだろーな。ゲリってガマンできないもん。なにを隠そう、木村も昔……おっと、800MACやっからだれにもいうなよ！



⬆岩手県／デビッド坊主 1000MACやるぞ。

母に、勉強しないからといって1週刊PCエンジンを取りあげられた。それ以来、夜、寝ようとするとなぜか、PCエンジンのゲームミュージックが聞こえてくる。（神奈川県／松村英治）

それはPCの怨霊の声にちがいない。一生懸命勉強して取り戻そう。でも1週間を1週刊などと書くよーじゃムリかもな。激励の800MAC！



⬆大阪府／平新一 大放出で1000MAC進呈。

友達とゲームをやってたときのこと。なんとかガマンしてたオナラが、クシャミしたとたんに出てしまった。次の日、友達に「ようオナラくん」といわれた。はずかし〜。でも、次の日もまた、オナラを……これホント！（神奈川県／Mr.おなら）

700MACやるから、肛門にフタしてな！



⬆東京都／指名打者 もってけ1000MAC。

編集部のみなさん！ 僕はこの雑誌にハガキを送り続けて、これで2793枚になります。でも1枚も載りません。もしかして倉庫にでも全部貯めてあるのではありませんか？ ……やっぱりそうでしたかぁー！（神奈川県／ただのバカ）

あっ、なんで知ってんだよ。3000枚になったら1万MACやろうと思ってたのにぃ（ウソにきまってんだろ、本気にすんなよ）。しかたない、600MACでガマンしな！



⬆愛知県／ニカ キミにも1000MACだ！

逸見政孝と大沢逸美が結婚したら「いつみ いつみ」!! そうですよね。……どうなんだよっ、白状しやがれ、このっ！（東京都／指名打者）

そんなこと考えてないで勉強しろって。ヒマ人のキミに500MACだ。



⬆埼玉県／しおたノリヒサ 1000MAC！

私はPCエンジンを持ってません。でも㊙PCは創刊号から買っています。そう！ 愛するMACのために!! ……でも本に載ってるゲームをプレイできないっていうのは、わりと哀しいです。（浦和市／氷野王子）

女の子には500MAC!

イボンヌ木村の 1月号のクイズ当選者発表

1月号のクイズの答えは、「ウラワザハドロボウノハジマリ」でした。正解者多数の中から、下記の5名に2000MACを送ります！（敬称略）

市橋左登美（東京都調布市）、茂木真一（愛知県豊橋市）、那須敬宏（大阪府大阪市）、本田直紀（東京都立川市）、田中康文（茨城県つくば市）

イボンヌ木村の おたより大募集だよ!!



ところでキミたちのハガキの中には、「いくパラ○○係」と書かれたものが多い。っとにストレートなヤツらだなっ。○○のところには、コーナー名を書くんだよっ。マルマルなんて書いて、なんの意味があるんだ。だが、そんなマヌケなきみたちが好きだぜ。おたよりくれよ！

あて先
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部
「いくパラ」○○係

イラスト／盛本康成ひとりだけ　クイズ作成／草野公平



こいつぁ、すーぱー。

▼すーパー麻宮騎亜先生の㊙情報▲

ガチョーン!! えー毎度おなじみ、サイレントメビウスでございます。来年2月ぐらいから、新チャプターが始まるわけで、那魅、キディ、香津美、由貴、レビアときて、さて次は一体誰かっ!? フフフ…教えない。来年のお楽しみだ! それはそーと、年が明けたら、サイレントの単行本第②巻の描き直し&描き下しが待っているのだ。そっちの方もよろしく!!



サイレントメビウス
麻宮騎亜
宇宙英雄物語
伊東岳彦
銀河戦国群雄伝ライ
真鍋譲治
エルデガイン—導きの神—
円 英智
めたもる伊介
中津賢也
1·2·3でキメてあげる
大宮直依
娘男アメリカン
一本木 蛮
西遊少女隊
山本貴嗣
地球暗黒記ナナ・ヌウ
萩原玲二
地球防衛少女イコちゃん
あさりよしとお

2月号は12月26日㊋発売!!

毎月26日発売
定価390円(税込)
月刊コミックコンプ

月刊コミックコンプ増刊 冬の号
これを読まずして、もう麻宮騎亜は語れない!

麻宮騎亜特集

- サイレントメビウス総集編
- 描き下しカラーポスター&巻頭カラー
- 新作「気分はGroovin'」
- 特別企画! 麻宮・伊東・菊池・幡池 サイバー対談

他、コンプファミリー総力結集!

絶賛発売中!!
定価360円(税込) 角川書店

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント②」係行

あなたの希望する商品名は?	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　　　)
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか?	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください

住所 〒		
☎ (　　)	性別	男・女
	年齢・学年	歳　年
氏名	職業(学校名)	

●応募方法は28ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

氏名		ペンネーム	
住所	〒		
性別		職業(学校名)	
年齢・学年			

●登録番号:自分のキャラクターが登録されたら、種族に0を記入し、登録表の3ケタの数字を記入します。登録されていなければ空欄で。
●暗証番号:A〜Zのアルファベット(忘れないようにメモしよう!)
●行動の選択肢:62ページを参照してください。
●方位:1.金色 2.銀色 3.青色 4.赤紫 5.闇黒 6.深緑 7.青紫
●サイド:1.フォート・ギヌルオン 2.ラミアン・ラー
●種族:1.人間 2.小人 3.ドワーフ 4.妖精 5.半妖精 6.半鬼

キャラクターの名まえ(「・」も1文字にかぞえる)
□□□□□□□□□ (男・女)

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

種族	サイド	方位	行動①	行動②	行動③	暗証番号	登録番号		

メイルRPG『さまよえる白銀宮』参加ハガキ

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
表紙	1	読者ページ／いくいくパラダイス	15
MARUKATSU電光石火	2	裏技的達人	16
桃太郎伝達スペシャル	3	達人道場／FIトリプルバトル	17
NEW SOFT TIMES	4	天外魔鏡セル画ストーリー	18
ソフトヒットチャート	5	GMおっかけ最前線スペシャルば〜じょん	19
さまよえる白銀宮	6	PC移植市況月報	20
メディアミックスインフォメーション	7	コミック／スーパー桃太郎紀行	21
PCIAハード情報局	8	新作お毒味チャート	22
弁慶外伝	9	まんが／ヤコペッティの優雅な生活	23
PC原人	10	MAC	24
メサイヤ（NCS）新作コレクション	11	NEW SOFT TIMES　延長戦	25
スーパーダライアス	12	クレクレタコラ	26
コズミックファンタジー	13	ふろく／イースI・II㊎攻略本 Vol.4	27
SFノベルズ／サイバーナイト	14	ふろく／'90年版ポスターカレンダー	28

●P.170の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊙PCエンジンを毎月購読していますか？　また、この雑誌をいつ購入しましたか？
1.毎月購読している　2.ときどき購読している
3.その他（　　　　　　　　　　　　　　　）
購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊙PCエンジンの価格について、どう思いますか？
1.内容が良ければ気にしない　2.高いと思う　3.あまり気にならない
4.その他（　　　　　　　　　　　　　　　）

●PCエンジンのソフトを買うときに、いちばん参考にするのは何ですか。
1.TVの宣伝　2.雑誌の記事　3.雑誌の広告　4.友だちの意見　5.お店のひとの話　6.その他（　　　　　　　　　　）

（キリトリ線）

（キリトリ線）

●応募方法は62ページを見てね。

郵便はがき

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

1 0 2 - □ □

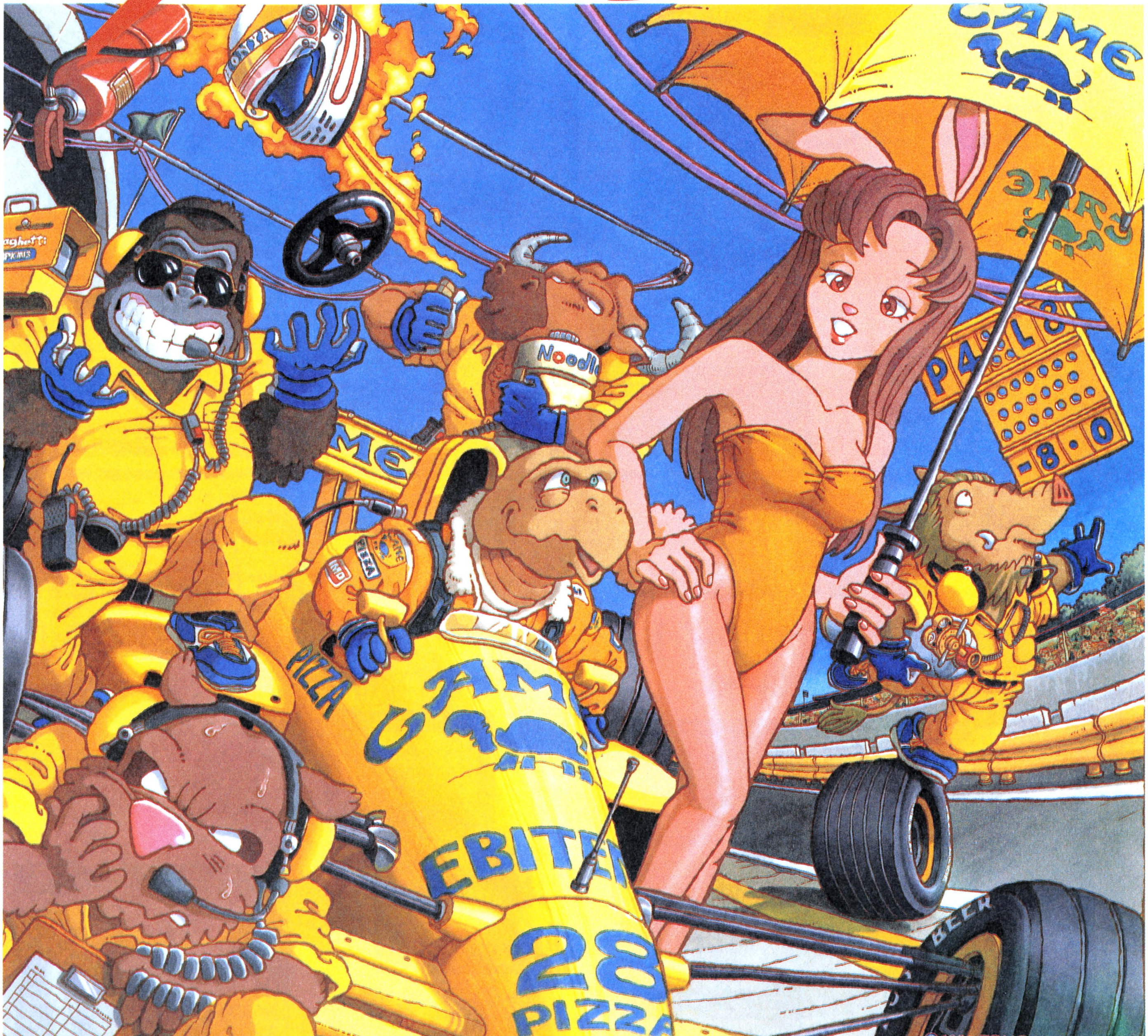
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
㊙PCエンジン編集部
「さまよえる白銀宮②」係行

おたよりコーナー

これさえ読めばキミも必ずなれる

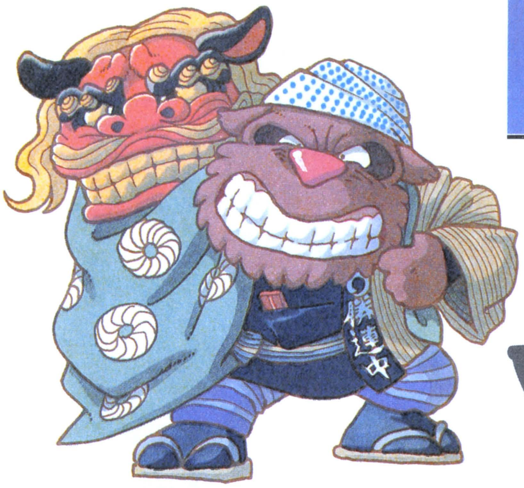
ゲームの達人

THE MASTER OF PC-ENGINE GAME



ブルルォン、ブロゥゥン！　勝利を手に入れるため力の限りぶっとばせ!!　おっと「ゲームの達人」だって、今年もガンガンぶっちぎるからね、ヨロシク♡

裏技的達人…124
F1トリプルバトル…132



正月TVに飽きたら、裏技でPC

裏技的

『ニュートピア』を筆頭に、『バリバリ伝説』や『ヘビーユニット』など、

ニュートピア

ちょっとお得な裏技3本立て!!



♪キンコンカンと鐘を鳴らして扉が開く!!

埼玉県　相田一樹くん

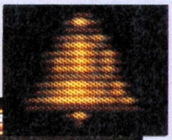
最強の剣を入手するための必須アイテム、"天空の鐘"のもう1つの使い方があったぞ。特定の条件を満たさないと開かない扉のある部屋で、天空の鐘を使ってみよう。なんと無条件で扉が開く。ラファエルの迷宮はこの技で突破。

敵を倒したのに……



⬆敵を倒してから特定のブロックを押さないと扉が開かないパターンだ。

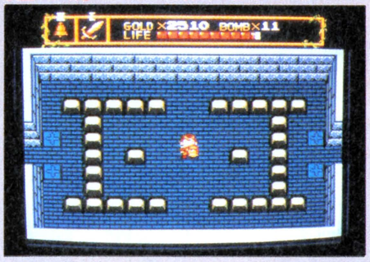
これが、天空の鐘





⬆そんなときは、アイテム画面を出して、天空の鐘をセレクトしよう。

鐘を鳴らせば扉が開く!



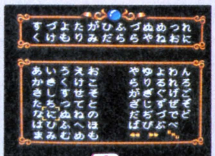
⬆ほら! 扉が開いた! 新しい部屋に入るたびに鐘を使えば、ゲームがスムーズに進むぞ。



最強の剣&ヨロイで楽々プレイ!

埼玉県　相田一樹くん

下のパスワードを入力すると、最強の剣とヨロイ、地下・海・空のメダリオンを持った状態でスタートする。最強の剣だけにサクサクとゲームが進むぞ。

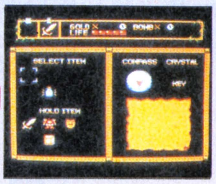


⬅ちゃんと間違えずに入力してね。

すづよたがひふづぬめつれ
くけもりみだららやねおに



⬅3つのメダリオンを持ってゲームスタート。



⬅この装備なら迷宮のボスキャラだって楽勝。



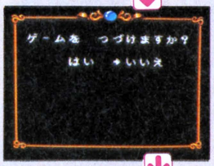
パスワードおばあさんを利用して体力全快!

大阪府　平新一くん

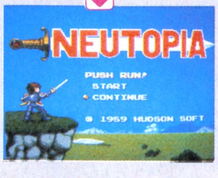
パスワードおばあさんは、体力を回復してくれない。だが、パスワードを聞いてリセットしてから、コンティニューすれば体力が全快するぞ。



➡神殿のおばあさんと違い、回復しない。



⬅この時点でリセットしてもOK。



➡コンティニューを選んで、選んで。

やったね体力回復!



⬆パスワード入力画面で、そのままEND! バックアップユニットがなくてもできるよ。

おこぼれ技　ドラえもん　ワープホールと同様に、ジャンプ台も安全地帯として使えることがわかったぞ! ジャンプ台に乗って、着地したあと、そこから一歩も動かなければドラちゃんはやられないんだ。ただし、調子にのってタイムアウトにならないようにね!

始め。いよぉめでてえ!!

達人

新作旧作合わせて34本!! きみはどの技がお気に入りかな。

マークの見方



ダイヤモンドラビット賞 3000MAC 5000円	ブロンズラビット賞 1500MAC 2000円
ゴールドラビット賞 2500MAC 4000円	セラミックラビット賞 1000MAC 1000円
シルバーラビット賞 2000MAC 3000円	おこぼれ技 も、ひとつで賞 500MAC 500円

バリバリ伝説



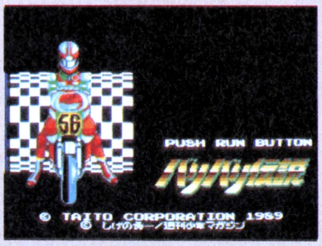
タイトーのSACHIKO、走る走る!!

東京都 ヤマナさん

GUN−BOYが超燃える『バリバリ伝説』！ ライディング・スーツがビシッとキマったグンもカッコイイけど、ビキニの女のコが鈴鹿を突っ走る姿は、ハッキリ言って超強烈！ タイトルが表示されているときに、下のコマンドを入力してね。ゲームモードはトラベルでも、ワールドGPでもどちらでもいいぞ。ゲームスタートして、グンのかわりにオレンジカラーのビキニの女のコが登場すればコマンド成功！ 彼女こそタイトー広報課の誇る最強(?)の広報レディ山名幸子さん、その人なのだ。参ったか！

ビキニ姿の彼女を追え!!

タイトルでコマンド



⬆"PUSH RUN BUTTON"と、表示されてからコマンドしよう。

左を押しながらⅠⅡⅠⅡⅡⅠランの順に押す

これがYAMANAさん



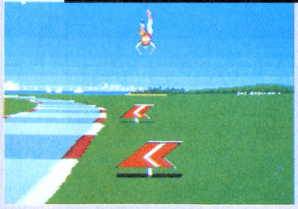
⬆アスファルトのレールを走るその姿はオレンジビキニのお姉さま。イカス〜！



⬅本邦初公開！ ドットナイズされた山名さん！



➡ごらんのとーり、ビキニ姿でトップを走る!!



⬅たまにはコケちゃうこともあるのです…。

ヘビーユニット



もう1つの1UPはこんなところに！

青森県 ザエモンくん

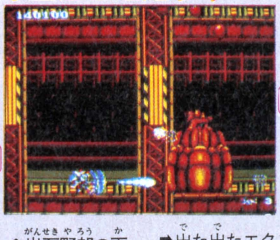
点数では1UPしない『ヘビーユニット』の、超貴重アイテム・エクステンドが3面でも見つかったよ。3面の中盤に出てくる、岩のようなヤツの足もと（?）を撃ちまくれ。エクステンドが現れるぞ。取れば当然ヘビーユニットのストックが1UP！うれしいね。

1面ではスペースオーガが持っているぞ



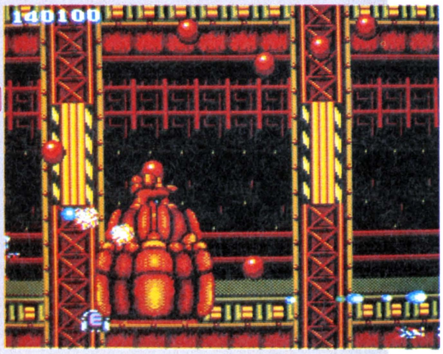
⬆翼竜プロチルスに気をつけながらスペースオーガに集中砲火！

3面はここだッ！



⬆岩石野郎の下部を集中攻撃！ ここは一点集中攻撃型のロボット形態がベスト。

残機は多い方がいいモンね！



➡出た出たエクステンド！ ちなみに、2周めでも出現するから、忘れずに取ろうね。

おこぼれ技 スーパー桃太郎電鉄 女湯をバックアップなしで、速効で見たい人にオススメの技！ なんとかしてクレジットカードを入手し、ドーム球場を買いまくる！ ビンボー神を味方につけてデビルカードを売れば、かなり早くー100億円に達するぞ！

おもしろ技、役立ち技。合わせて4本

技も4つ集まれば、役立つものです



東京都　田中一郎くん

意外にも『麻雀学園』は裏技の宝庫だった!!　BGMやSE、さらには音声合成まで聞ける"サウンドモード"、全国モードの"キャラクター顔見せモード"、フェイスお得意"面白パスワード"、学園モード"コンティニュー"の4本だ！

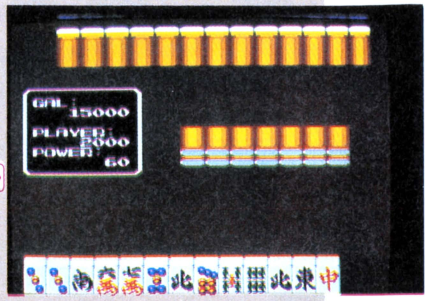
勝ち逃げは、この私が許さない！　なんてネ



⬆♪テケテンテンテン！　ちっくしょおう！　小学生ごときに負けるとは……。



⬆この画面でコマンド。1分たったら方向キーを逆時計まわりに押す！



⬆何回か逆時計まわりに押すと、ピンと鳴ってコンティニューが1回増えるぞ！

すべてはここから



⬆モード選択画面でそれぞれのコマンドを入力するワケなんです。

サウンドモードでじっくり聞こう

Ⅰ、Ⅰ、左、
左、右、Ⅱ、
Ⅱ、右と押す



⬆知ってる人は知っているサウンドモード。音声のトーンを変えると爆笑！



全国モードに登場するキャラクターがすべて見られるぞ！

Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、
Ⅱ、右、左、
右、左と押す

こんなキャラが総勢48人！



⬆こんな感じで全国各地のキャラがⅠボタンを押すごとに登場するんだ。

全国モードメンバーの一部



⬅秋田の雀士はきりたんのさん。



⬅山形のてんどうこますけ氏。



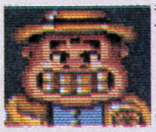
⬅えがわおとるは栃木の雀士。



⬅神奈川の雀士、しゅうまいこ！



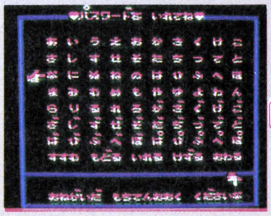
⬅宮城の独眼竜だてまさはる。



⬅岩手の金持ち雀士おくまさお。

『はにい』の伝統を受け継ぐ面白パスワード

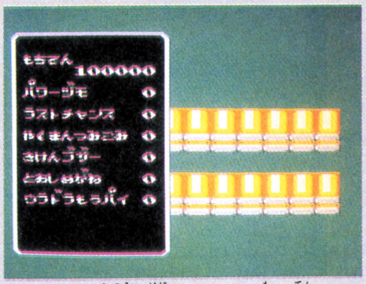
ノリはほとんど『はにいいんざすかい』の面白パスワード。だけど、これがなかなか使えるパスワードで、なんと持ち点が10万点からスタートするんだ。これならちょっとやそっとじゃ負けないから、大胆に勝負ができるね。



⬆右のパスワードを入力。他にもこんな感じの技がありそうだね。

おねがいだ
もちてんおおく
くださいな

持ち点が10万点



⬆ちなみに普通に始めたときの持ち点は3000点。このパスワードのスゴさがわかった？

麻雀学園

おこぼれ技　麻雀学園　自分または相手がダブル役満以上であがると、フェイスからの隠しメッセージが見れるんだ。『はにい』の裏技、ファンタスティックアクションゲームと、ピンボールゲームの紹介などなど。P128のエンディング技を使うと何回も見れるよ。

ドラえもん

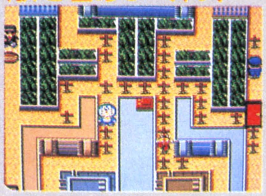
BRONZE

戦場を墓場にしてドラミちゃん出現！

広島県　配達人くん

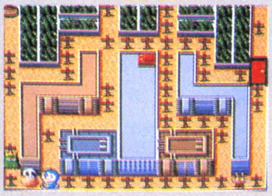
敵を埋め殺すと、律義にもお墓がたつ『ドラえもん』。このお墓を１つの面で64個たててみよう（要するに敵を64匹埋めるんだ）。すると、ドラえもんの妹、ドラミちゃんが出現。取ればドラえもんが１UPするんだ。64匹も埋めるのは、ちょっとシンドイけどがんばってね。

敵を埋めまくれ！



⬅ドラちゃんのホレホレ大作戦？　とにかく掘って埋めて、やっつけろ！

ほとんど墓場だね



⬅そろそろ穴を掘るのも苦しくなってきたけど、あと少し、ガンバレ！

ドラミちゃん





⬆ドラミちゃん登場！　ほとんど墓場と化した一面に、戦場に咲いた一輪の花のごとく出現！　１UPはやっぱりウレシイもんね。

ブラッディウルフ

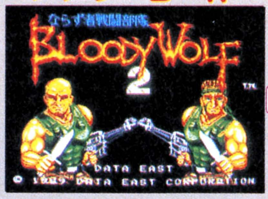
GOLD

BOSSを倒さずして大統領救出！

北海道　阿部貴樹くん

波動砲とホーミングブーメランを武器に、ブラッディウルフに襲いかかる敵総帥、BOSS！　実は、ヤツを倒さなくても大統領を助けることができたんだ。大統領の前でやられ、コンティニュー直後に下へ移動すればOKだ。

アナザーB・W



⬆まずアナザーB・Wの２か３でゲームスタートしよう。

わざとやられる！



⬆ちょっとみっともないけど、大統領の前でやられよう。

すぐに下へ走れ！



⬆コンティニュー直後に、画面の下へダッシュ！　急げや急げ！

天晴！　大統領無事救出成功！



⬆BOSSに勝てない人は、この技で大統領救出だ！　でもさ、敵前逃亡って重罪なんだよね。関係ないか！

オーダイン

BRONZE

幻の香奈ちゃん２Pモード発見！

埼玉県　岡田清子さん

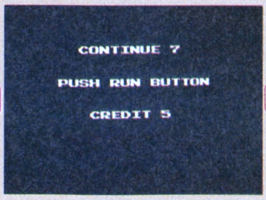
１P専用の“かなちゃん”モードに、２Pモードがついに発見されたぞ！　２P側はなんと“みゆきちゃん”…じゃなくて珍さんの登場だ（ガッカリ）。コンティニュー時にⅢパッドのランを押せばOK。香奈ちゃんついに不倫？

香奈ちゃんモード



⬆このタイトルを見るたび夏を思い出す。今は冬。冷たい季節…。

コンティニュー



⬆まずゲームオーバーになってコンティニュー画面を出そう。

コンティニュー時にⅢパッドのランを押す

香奈＆珍で悪人クボタを倒せ！



⬆かなちゃんモードの２P側は絶対みゆきちゃんじゃないかっていうウワサが流れていたんだけどねェ。

おこぼれ技　ニュートピア　フレイの持っている爆弾のストックを０にしてから、爆弾を持てるキャパシティを上げてくれる力の修行僧に会いに行こう。すると、画面上部の“BOMB”表示のところには爆弾の持ち数が表示されるものの、使うことができないのだ。

ニュートピア



持ってる爆弾46コ！ 気分はボンバーマン！

神奈川県 中村修一くん

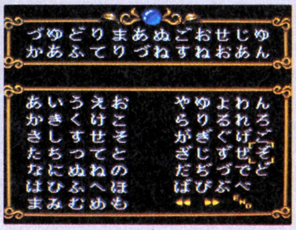
パスワードに「づゆどりまあぬごおせじゆかあふてりづねすねおあん」と入力しよう。爆弾を46コも持ったフレイが登場！ ただし、爆弾を買ったり、拾ったりすると8コに戻っちゃうから気をつけて。



爆弾どかどか！

⬅さらに爆弾の数を増やそう！ と、修行僧に会っても、逆に爆弾の数が少なくなってしまうぞ。爆弾を使い果たしてから行こうね。

間違えずに入力してね



⬆パスワードは間違えずに……。でも間違いは成功のモト、かもしんない。

見てくれこの爆弾の数



⬆見ての通り、爆弾のストックがキャパシティをはるかに超えた46コ！



爆弾を入手すると8コに戻っちゃうぞ！

⬅オウマイガッ！ 爆弾の数が、たったの8コになっちゃった。トホホホホ。

麻雀学園



大ボスに負けてバグってエンディング！

岩手県 千葉成市くん

いきなりエンディングが拝めるという、すごいバグ技が発見されたぞ！ さっそくやり方に移ろう。まずパスワードに「もいみみに ねざもべそいえ みやいつば」と入力してゲームスタート。東北地方から始まるが、寄り道しないですぐにネオトウキョウへ行ってくれ。プレイヤーの持ち点が300万以上になっていれば成功！ そのまま大ボスと闘い続け（と、言っても負け続けるわけだけど）持ち点を10万位にする。すると画面が乱れて、いきなりエンディングが始まるのだ。すでにクリアした人にオススメしたいな。

コマンドを入力してね



⬆「はにい」同様の五・七・五調のパスワードは入力しやすく、覚えやすい。

ネオトウキョウへ急げ



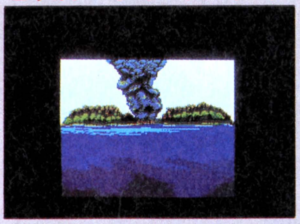
⬆ゲームスタートしたらほかの雀士には目もくれず、ネオトウキョウへ急げ！

もう少しでバグるぞ



⬆あと少しで10万点だそれにしても大ボスの強みはインチキものだ。

これがエンディング！



⬆嵐のようなバグのあとは、エンディングが待っている。フッ虚しいぜ……。

オーダイン



続・その場コンティニュー！

三重県 スペシャルくん

12月号で紹介した「その場コンティニュー」の第2弾！ 今度は1Pでもできるんだ。最後の1機がやられて、"GAME OVER" の表示が出る前にコマンド！ すると面の最初に戻されることなく、その場で復活するんだ。

やられちゃった



⬆最後の1機がやられたら素早くコマンドしないと間にあわないぞ。

ゲームオーバーの表示が出る前に、①を押しながらランを押す

早くも戦闘再開だァ！



⬆やられたその場でゲーム再開！ クボタの所でやられても、もう安心って感じ。いいわぁ。

おこぼれ技 ヘビーユニット タイトル画面で。"HEAVY-UNIT"と出たあとに、"TAITO"のロゴが左からビュンと飛んできて、左へ流れるよね。そのときに"TAITO"の"I"と"HEAVY～"の"Y"の軸が合った瞬間ランを押すとバグる。

ダブルダンジョン

BRONZE

アイテム"ユニコーン・キー"で攻撃だ！

千葉県 いろはにほへとくん

ボスの部屋へ入るための鍵"ユニコーン・キー"も"エナジーバースト"や"アースシェイカー"などと同じように、戦闘中に使うと、敵にダメージをあたえることを発見。もしかして鍵で殴りつけるのかナ？

ユニコーン・キー！



⬆永遠のやられ役、スライムくん。死して我が経験値となれいッ！



⬆攻撃の前に"ユニコーン・キー"をアイテムの中から選んで……。



⬆①で"ユニコーン・キー"を使うと敵にダメージをあたえられるのだ！ あまり強くないけどね。

ドラえもん

SILVER

同じ敵を埋めれば点は倍々大量得点！

石川県 竹田一くん

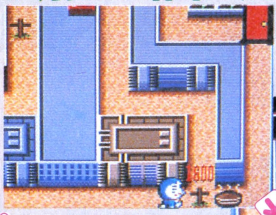
敵を埋めれば400点だけ、同じ敵を続けて埋めていくと、400点→800点→1600点→3200点と、倍々に増えていくんだ。だけど違う敵を埋めると400点に戻ってしまうから注意！



⬆まず400点！ この技は2匹以上の同種の敵がいる面でやると楽だぞ。



⬆続いて800点！ ムダに穴を掘らないようにモグラ手袋は取らない！



⬅さらに1600点！ 敵の数も適度でスピードも速くない"ふつう"モードでやるのが一番かな。



➡トドメの3200点だッ！ この"3200点"を何回取ることができるか、やってみると面白いぞ。

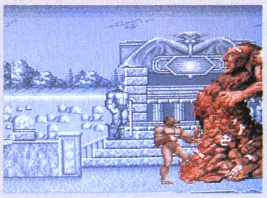
獣王記

BRONZE

1面ボス・マタニティハガー攻略法

愛知県 ダニエルモナムーチョくん

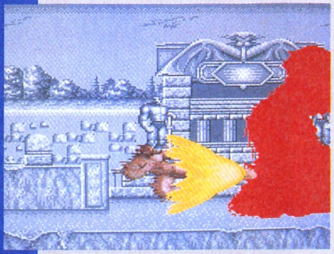
1面ボス、ハガーが出現したら、フラッシュアタックを左右交互に画面内を移動するような感じでやってみよう。フラッシュアタックがボスにヒットすればしめたモノ。これで楽勝ね。



⬆フラッシュアタックが当たる位置から、攻撃をしかけよう。



⬆まずは左へ！ 雨のように降ってくる、ヤツの頭をぶっとばせ！



⬆そして右！ このときヤツにダメージをあたえるワケ。タイミング命！

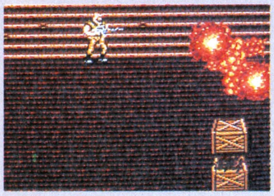
ブラッディウルフ

BRONZE

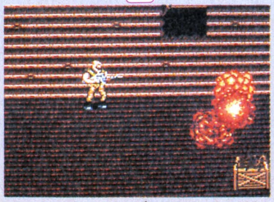
捕虜を殺して面クリア？

愛知県 早川和也くん

ステージ5は今までの面と違って、捕虜の救出がメインとなっている。だが、助けるはずの捕虜を殺してしまったら……それも全員。こんなストーリーに反することが許されるのか？ 答え：それが、許されるんだよネ(そりゃひでーよ！)。



⬆殺す！ ドカーン！ 手りゅう弾で捕虜は死んでしまった！



⬆そーれ、もう1発！ さらに殺す。バズーカ砲でもOK。



⬆なぜか面クリア。ムムウ…ひどい、ひどすぎるぜ、なんていう技だ！

おこぼれ技 ニュートピア ダンジョンのボスの部屋へ入り、画面がスクロールしているうちに方向キーの下を押し続けよう。ボスの部屋に入ったとたん下へ画面はスクロール。ボスの部屋を出たハズなのに、なぜかBGMはボスの曲なんだ。う〜ん、妙だなあ。

ダブルダンジョン

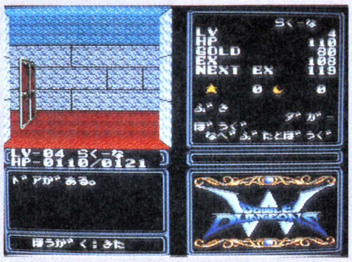
もう一つのシナリオ1はクリア不可能？

千葉県 **杉本知則くん**

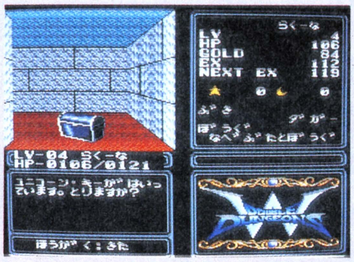
いつもと違うシナリオ1をプレイしてみないか？　すべてのシナリオをクリアしたキミなら絶対飛びつくはずだ。下のパスワードを入力してくれ。敵の配置、宝箱の位置などが異なるシナリオ1が始まるぞ。

パスワード	EヌAHEはAウAAA RXOaAAAAHA4

こんなに違う、シナリオ1・バグバージョンがこれだ！



⬆へ!?「ドアがある」っていうより、ボカーンと浮いてるって感じ。中には入れない？



⬆なんでこんな曲がり角なんかに宝箱が落ちてるんだ？　まさにバグ面って感じだね。

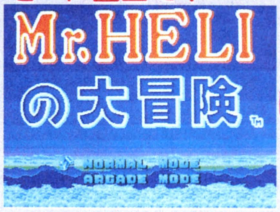
Mr.ヘリの大冒険

早くもクレジット増殖技発見！　これでクリア！

埼玉県 **清水俊博くん**

ノーマルモードでもチトつらい『Mr.ヘリ』。クレジットがもう少しあれば……なんて人にも最高の技を紹介しよう。モード画面で①、Ⅱ、Ⅱ、①セレクトと押すと、クレジット画面が出現！　①ボタンで最高99クレジットに！

モード画面で！



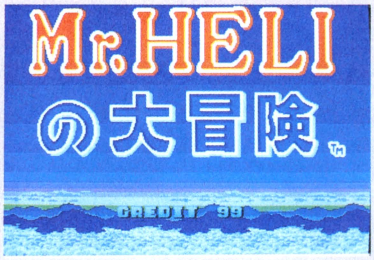
⬆ヘリが主人公のこのゲーム、移植度が本当に高いね。ここでコマンド！

クレジット画面！



⬆コマンド後は①ボタンを押すたびに1クレジット追加！　さァ連射だ。

これでじっくり攻略しよう



⬆ほォら、クレジット99！　スタートに1クレジット使っても98回もコンティニューできる！

獣王記

エアロビキックで血祭りにあげろ！

青森県 **久保竜太くん**

主に上空から襲ってくる敵に対して有効な、通称"エアロビキック"が、なんとゾンビにも有効だった！まるでビールのせんを抜くような快感だゾ。

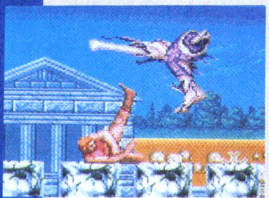


⬅ゾンビ登場！　普通に倒すのはもうつまらない。今や時代は大道芸人？



⬆どおりゃキック一発！　「シポーン」と首がブッ飛び、腐った体液が吹きだす。

ゾンビばらばら



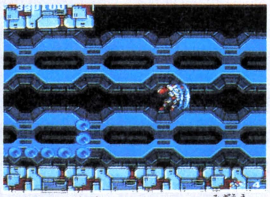
⬆2発めのケリをくらってバラけるゾンビでした。

ヘビーユニット

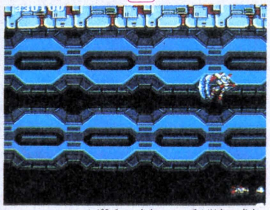
これならバッチリ青カベ完全攻略法

大阪府 **水駒士くん**

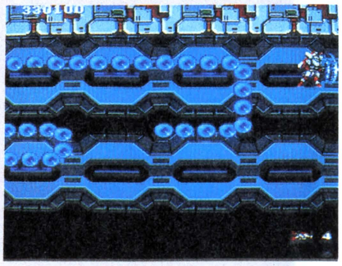
アーケード版では動きがランダムで、一度ハマると復活不可能、とまでいわれた、通称"青カベ"地帯の完全攻略法だ。青カベが発生したらすぐに方向キーの右上を押し続け、右上へと逃げよう。これでバッチリ！



⬆青カベ発生！　すばやく右上へ移動！　画面をスクロールさせろ。



⬆ずーっと右上へ進み、天井が近くなったら前進しよう。



⬆そのまま画面の前方に位置していれば絶対に青カベに囲まれないぞ！

おこぼれ技　麻雀学園　タイトル画面やモード選択画面でランを押すと画面がフェードアウトするよね。その画面がまっくろになった瞬間にエマージェンシーボタン(笑い)こと、セレクトを押すと、RPG風の画面が出るけどメッセージ画面がまっくろなのだ。

大地くんクライシス

たたたたた……で？

宮城県 高橋弘路くん

とってもナチュラルなファームシミュレーション『大地くん』。パスワードに、「たたたたた……」と、最後まで全部「た」を入力すると、いきなり4面"おっ島"から始まる。

ここは4面、おっ島！



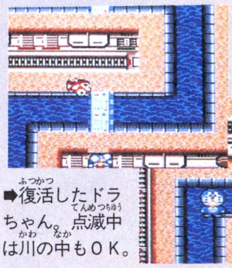
⬅3面をやっている人は下見としてやってみるといいよ。

ドラえもん

やられて川を渡りませう

神奈川県 山口雅くん

敵にやられた、自ら墓穴を掘った（笑）など、ミスしてしまったとき、次のドラえもんが出現して点滅しているうちは敵はおろか、川に落ちてもやられないのだーッ！



⬅まァこんな感じでやられてしまいました。

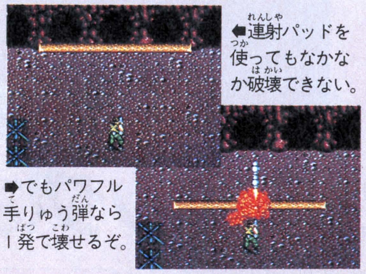
➡復活したドラちゃん。点滅中は川の中もＯＫ。

ブラッディウルフ

丸太を壊して点数稼ぎ！

愛知県 加藤亮介くん

3面でゴロゴロと転がってくる丸太は、チョットカタいけど、壊せば大小にかかわらず1本10万点になるんだ。ハイスコアを目指すんだったら、1本残らず破壊しようぜ！



⬅連射パッドを使ってもなかなか破壊できない。

➡でもパワフル手りゅう弾なら1発で壊せるぞ。

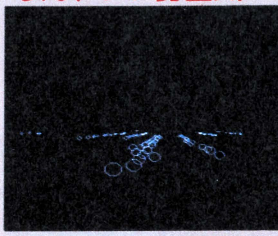
バリバリ伝説

気分はスターウォーズ？

香川県 柳田博くん

『バリ伝』にミョーなゲーム（?）が隠されていたぞ。電源を入れたときに現われるタイトーマークが表示されている間に、右上と①ボタン、セレクトを画面が変わるまで押し続けよう。

うん、いい雰囲気



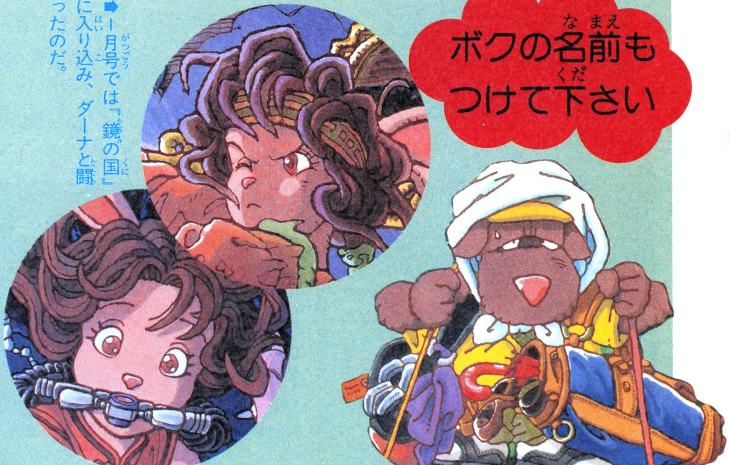
⬅方向キーで移動、①ボタンで加速。Ⅱボタンで終了だ。

裏技のアイドル ちゃんの名前 大募集!!



突然ですが、毎月「裏技的達人」の扉を飾っている"ウサちゃん（仮）"と"ワンちゃん（仮）"の名前をつけて下さい。編集部内では、毎月「あのコ」とか「これ」とかメチャクチャな呼び方をされているのです。

㊙PCに登場して、すでに8号め。『ワンダーモモ』に始まり、優子ちゃんになったり、珍さんになったりと、あらゆるゲームに入り込んじゃう、七変化娘に愛の名前を!!「裏技的名前募集係」まで。プレゼントを用意して待ってるよ。しめ切りは1月31日。



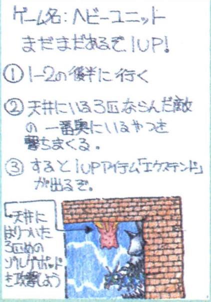
➡1月号では「鏡の国」に入り込み、ダーナと闘ったのだ。

ボクの名前もつけて下さい

キミの裏技を待つ！

■「おっ、これ裏技じゃん!!」と裏技を発見したら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキの表に書いて送ってくれ。1枚のハガキにはひとつのワザだけだよ。また、アンケートハガキでの投稿、他誌に載っている技の投稿は絶対やめようね。

あて先……〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㊙PCエンジン編集部 ウラワザ係



⬅これが基本

達人情報局

旭川 0166-22-7400
東京 03-236-7200
大阪 06-700-5599
高松 0878-33-9700

★ウラワザなどの情報が、タップリ入った「達人情報局」。番号違いに注意してね。

おこぼれ技 おこぼれ技採用者 北海道 関谷英晃くん／埼玉県 中村貴之くん／東京都 塚本哲也くん／石川県 水上一志くん

1Pモードのレベル1を完全攻略

F1 TRIPLE BATTLE
F1 トリプルバトル

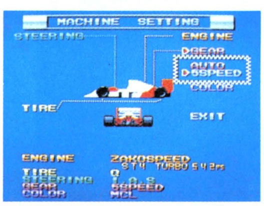
ヒューマン／発売中／¥6,300



達人道場

さあ、そろそろ超リアルなこのゲームに、ハマりまくっている人が出てきてるころかな？　でも、ハンパじゃないリアルさに、少々てこずってるのでは？　そんなキミに完璧な攻略法を伝授しちゃうぞ！

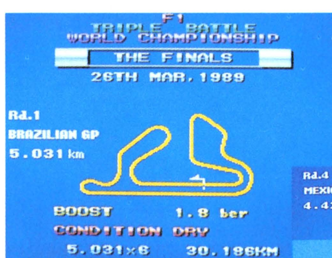
勝ち抜くためのベストセッティングはこれだ！



⬅エンジンとカラーは、一度選んだら変更不能だ。

まず、明日のためのその１。それは、各パーツの性能を熟知した上でのセッティング。ベストな走りをするためには、ベストな選択を、というわけだね。自分のスタイルを見つけた人も、そうでない人も、達人道場おすすめのセッティングを参考にして、走りをみがいてほしい。

一応参考までに、各パーツの性能と選ぶポイントを表にしてみた。もちろんおすすめのものも一緒に出ているからね。



⬅各コースでは、スタート前の気象状況をチェックだ。タイヤ選択に重要な要素となるからね。



➡もしも、間違った選択をしてしまったら、すかさずピットで交換してしまおう。

ステアリング　選択は慎重に！

名称	特性
I.A.S	最も使いやすいハンドル。レベル１なら十分これで勝てる。
SMOOTH	３段階にステアの切れ角が違う種類がある。上級者向き。
STEP	とにかく、レベル１では使わない方がよい。超上級者向き。

エンジン　途中で変更できないぞ！

ズバリ、BCOWORTH DSRがおすすめ！　耐久力や馬力がよくて、荒っぽい使用に耐えてくれる優れものなのだ！

ZAKOSPEED	542PS TURBO	はっきりいって実戦向きのエンジンではない。特に、最高速がほかのものにくらべて低く、戦闘力が足りなさすぎる。練習用。
ARPHAMEROMERO	538PS TURBO	このエンジンも、ちょっと選ぶのはさけたほうが賢明だ。スピードの無さが目立つのと、致命的な弱点の壊れやすさがガンなのだ。
JAMAHA	571PS NA	広いパワーレンジを活かして走ることができる。耐久力が多少ブコワースに劣るとはいえ、使いやすいおすすめのエンジンといえる。
BCOWORTH DSR	594PS NA	クセがなくて使いやすく、壊れにくくてパワーがある、というレベル１最強のエンジン。特に、中回転域で威力を発揮するのが強力な武器だ。

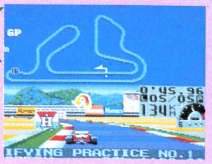
タイヤ　勝負どころのカギになるぞ

予選では、迷わずQを（雨天は除く）。本線では、ピットインする人はSOFT、しない人はNORMALでいこう。

名称	SOFT	NORMAL	HARD	RAIN	Q	RQ
特性	本選で使えるなかでは、一番グリップ力がいい。	若干コーナーでのふんばりが落ちるぞ。	ちょっと、実戦向きではないタイヤといえる。	その名の通り雨天用のタイヤ。晴れたら×。	予選用の、グリップ力優先、短時間消耗型。	Qを雨天用にしたもの。雨天時には迷わず選択。

第1戦 BRAZILIAN GP 5,031(km)×6(周)

ここがポイント 1

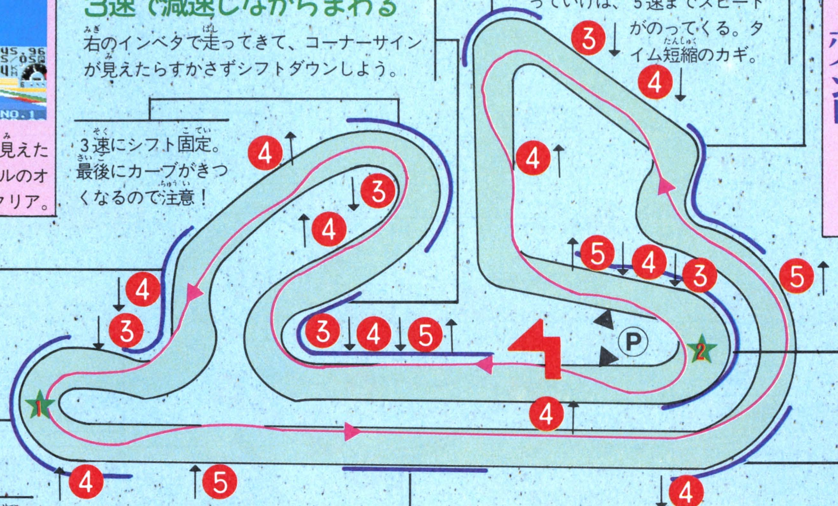


コーナーのサインが見えたら十分減速し、アクセルのオン・オフでコーナーをクリア。

ここがポイント 2



必ず、インのギリギリを走ってくること。そうしないと、いくらフルブレーキをかけても曲がりきれず、看板にブチ当たることになる。



サインでフルブレーキ、4→3とシフトダウン。あとはオン・オフ。

3速で減速しながらまわる

右のインベタで走ってきて、コーナーサインが見えたらすかさずシフトダウンしよう。

全開走行をしよう

右左と、インギリギリを順に走っていけば、5速までスピードがのってくる。タイム短縮のカギ。

3速にシフト固定。最後にカーブがきつくなるので注意！

ここでは、左から右へと全力で駆け抜けよう。少なくとも、ひとつめのコーナーをクリアした直後に5速になるように！　だが、次にそなえての右寄りを確実に。

ここは、サインが出るタイミングを早く覚えて、一気にスピードダウンできるようにしよう。出口付近では、2速まで落としてもいいぞ。

ギリギリで抜ける

ここは、いかにスピードを殺さずにいくかが大切。サインが見えたら、4速に落とし同時にフルブレーキだ。

ここでは、アクセルの回転を調節することによってクリアしたい。特に、コーナー出口付近ではアクセル全開のため、できるだけ左に寄るように！

コーナーの脱出に失敗しなければ、直線の半ば付近で40秒台が出るはずだぞ！

このコースは

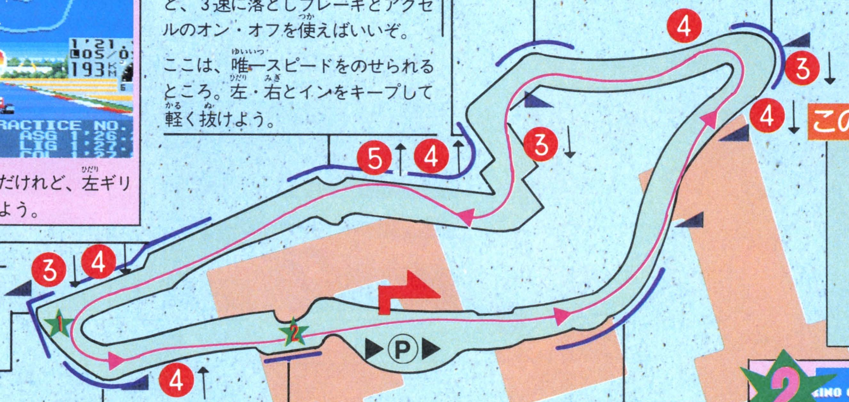
全体が平地で構成されていて、コーナーもきつくない。楽勝で、予選本選1位を狙える。

第2戦 SAN MARINO GP 5,040(km)×6(周)

ここがポイント 1



ここでは、右曲がりだけれど、左ギリギリを走るようにしよう。



3速で慎重にクリア

下りの部分なので、連続するコーナーが見え、ちょっとビビリがちだけど、3速に落としブレーキとアクセルのオン・オフを使えばいいぞ。

ここは、唯一スピードをのせられるところ。左・右とインをキープして軽く抜けよう。

できるだけ左に寄っておいて、サインが見えたらブレーキをかける。しかし、フルブレーキの必要はないぞ。

次のコーナーに注意！

強烈にキツイ登りがあって、次のコーナーがまったく見えない。ここまで5速でこれるはずなので、サインが見えたら、一気に3速&フルブレーキで減速だ。右の路肩にちょっとだけタイヤを出す減速もＯＫだ。

このコースは

ここは、コース図で見るほど楽ではない。ナメてかかるのは禁物。この後のコースでもそうだが、次のコーナーへのアプローチを考えることが大切。

右から入って、すかさず左に寄る。直後にくるヘアピンにそなえるのだ。

前の緩いカーブを、左に寄って走ってくることができれば、3速までのダウンとフルブレーキでOK!　あとはアクセルのオン・オフをちょっと使うだけでスムーズに抜けられるぞ！

いきなりシフトアップしていきたいところだが、3速をキープしよう。そうしないと、必ずコースをオーバーして、タイムロスしてしまうぞ。

このコースで、最も難しいところ。走り方は、右をキープしつつ1枚めの看板をパスしたら、思いっきり左キーを押す。その時、軽くブレーキを使うとさらに楽に抜けることができるのだ。

左をキープ!!

ずっと左！　コース図では緩く見えるが、実際にはかなりきついコーナーがくる。5速をキープしたままクリアするには、スタート地点の前で左に寄るのが大切。

ここがポイント 2



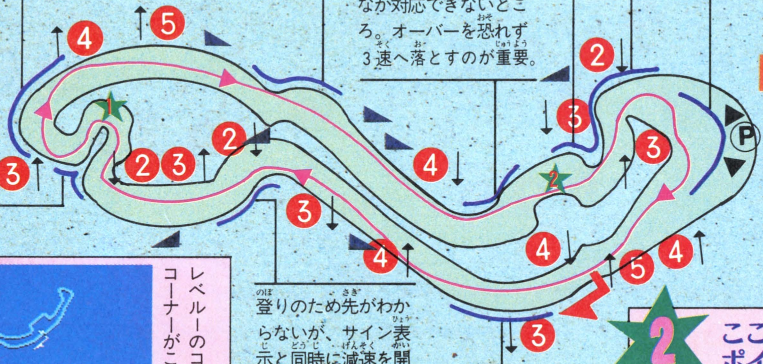
4速をうまく使って、左側のみを走っていこう。

記号の見方

③↓ シフトチェンジ　★ ポイントの位置　◢ 登り ◣ 下り　スタート地点　▶Ⓟ▶ ピットロードの位置

第3戦 MONACO GP

3,328(km)×8(周)



連続コーナー最後のカーブだ。手前で、十分に減速して、3速にシフトアップしながら、アクセルのオン・オフを使うのがクリアするための方法。左側に膨らんでしまったのを、できるだけ右に寄せていくことが大切だ。

このコーナーは簡単。左・右とインを守っていけば、全開走行で抜けることができる。このコースでは、ここでしかスピードを出せないので、絶対に失敗してスピードダウンしたりしないようにしよう。

きついコーナーの後に、さらに迫る急カーブがここ。3速への確実なシフトダウンとイン左に寄ることが大切だ。

最初の方にあった、連続コーナーと同じくらいきつい角度のカーブ。右に寄ることと、2速へと確実にシフトダウンしていけば、十分クリアできるはず。アクセルのオン・オフも忘れずに。

油断禁物なコーナー

前のきついコーナーからちょっと間があるため、ついスピードを出しがちなところ。だけど、このカーブは3速までシフトダウンしないと曲がりきることはできないところだ。サインが見えたとき、確実に減速を行うようにしよう。

いきなり右コーナーへと変化するので、なかなか対応できないところ。オーバーを恐れず3速へ落とすのが重要。

連続コーナー内では、うまくクリアしていく方法として、絶対にコーナーの外側に膨らまないことがある。要するに、サインの表示を見たら必ずインにつけるということ。それから、2速を使いオン・オフをくりかえすことでオーバーを防ぐんだ。

このコースは

レベル1で一番難しいコース。いや、全コース中でも1、2を争うかもしれない。乗り切るためにはただひとつ、コーナーの手前で減速していくことだけなのだ。

1 ここがポイント



レベル一のコース中、最もきついコーナーがここ。2速でいくべし。

登りのため先がわからないが、サイン表示と同時に減速を開始して、2速まで落としていこう。

周回中ついつい突っ込んでしまうコーナー。手前で、3速まで減速しておこう。

2 ここがポイント

ここは、アメリカでの走りをきわめておけばわりとラク。左から右へと一気にいき、シフトを4速にキープすれば抜ける。



第4戦 MEXICAN GP

4,421(km)×8(周)

3速で走れる部分と4速で走れる部分が交互にくる

とにかくこの連続コーナーでは、インをキープしていくことが重要。そして、できるだけタイムを稼ぐために、きついカーブの部分以外は4速で走るようにしよう。

1 ここがポイント

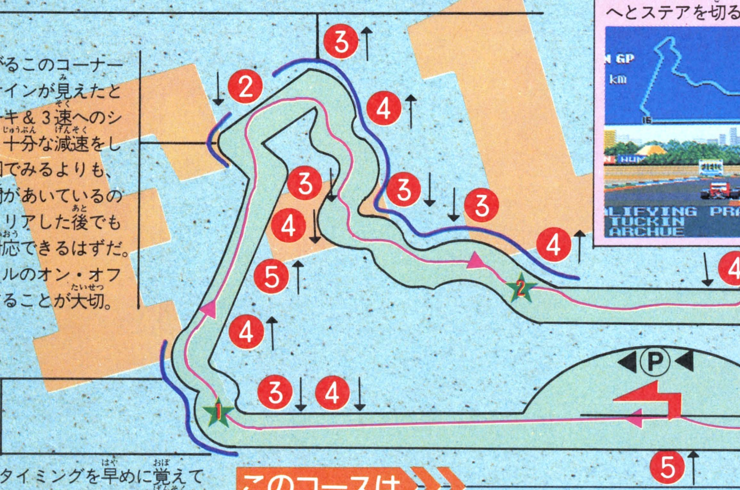
3つの直角コーナーに対しては手前でのフルブレーキと右・左・右へとステアを切るタイミングが重要。



2 ここがポイント

後の高速走行部分へとつながる、重要なポイントがここ。左コーナーの半ばまで、左半分側を走ろう。





直線からつながるこのコーナーでは、最初にサインが見えたときにフルブレーキ＆3速へのシフトダウンで、十分な減速をしよう。コース図でみるよりも、多少コーナー間があいているので、1つめをクリアした後でも余裕を持って対応できるはずだ。あとは、アクセルのオン・オフをうまく調節することが大切。

スピードをうまく出そう

ある程度の長さを持つ直線で、けっこうスピードがのってきているが、サインが見えたときに4速に落とす＆フルブレーキ。そして、コースオーバーしないスピードをキープできたら徐々にインに入り込んでいくようにする。そうすれば、長いコーナーの終わり付近から、5速にシフトアップし、最後の長い直線に向かって全開走行をすることができる。ここでスピードののせをうまくできれば、コンマ5秒は確実に違ってくるというわけなのだ！

サインが見えるタイミングを早めに覚えてしまって、バッチリのタイミングで減速を開始できるようにしよう。それから、当然のこととして、右側ギリギリを走っていくこと。コースオーバーしないスピードまで減速できればクリアできるぞ。

このコースは

ここは、テクニカルと高速のコースが半々になっているところ。特に重要なのが、連続コーナーの後半で、うまく自分のリズムを作っていかないと痛い目にあってしまうのだ。

第5戦 AMERICAN GP 3,798(km)×8(周)

短い区間で、直角カーブが連続して迫る。しかし、このあたりはちょうどピットロードがあり、コース幅が約2倍になるのだ。十分な減速や、3速キープは大切だけれど、少しくらいオーバースピード気味に突っ込んでいく方がいいタイムがでてくる。ただし、ピットロードは意外に短いことを忘れずに!

コーナーに合わせて動くんだ

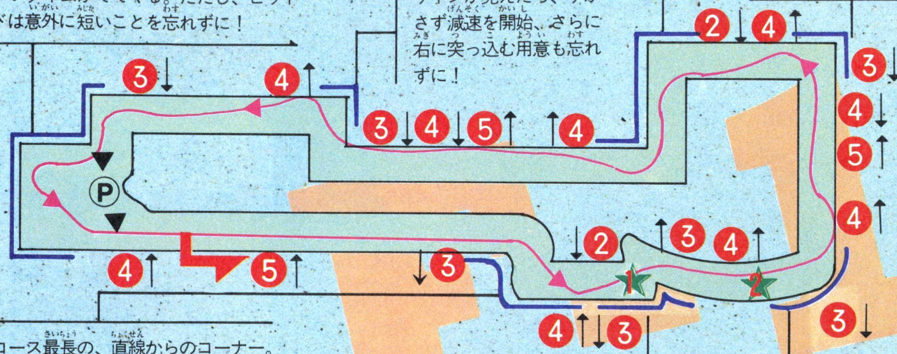
右左と曲がるコーナーが連続するので、うまくその動きに合わせてインをキープしていこう。どちらのコーナー頂点も、3速オン・オフでクリアだ。

サインが見えたら、すかさず減速を開始。さらに右に突っ込む用意も忘れずに!

5速に上げてからの間隔が短いので、ちょっと戸惑うかもしれないが、サインの表示と同時に必ず減速するようにしよう。そのために、早めに左に寄っておくことが大切だ。

このコースは

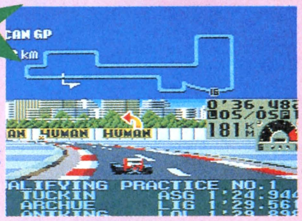
直角コーナーばかりが連続するコースだ。見た印象ほどスピードがのってこないコースなので、途中でのコースアウトは絶体避けたいってところだ。





1 ここがポイント

鋭角的なこのコーナーは、インベタと2速を使うことが大切。



2 ここがポイント

途中から急カーブに切り替わるので、サインに注意だ!

このコース最長の、直線からのコーナー。他のコーナーと同じく、3速まで確実に減速していこう。特に、周回中は早いコーナーの連続にビビりやすいので、他の部分よりコーナーのつながりが早いことを忘れないようにしたい。当然のことながら、ここでは、右・左とステアを切り返していくのがポイントだ。さらに、アクセルのオン・オフもだね。

前の連続コーナーとは決定的に感覚が違うので、減速時間を最大限とるようにしよう。ポイントになるのは、2速まで減速すること。コーナーの左から右への切り返し中にも、!速落とさなければならないので、操作のタイミングがけっこう難しいかもしれない。まあ、慣れてしまえば簡単なんだけど。

左に寄って緩やかなコーナーを走っていると、いきなり直角コーナーへと変化するところ。新しいカーブのサインが出たら、3速へ落としてブレーキをかければクリアできる。

FINAL CANADIAN GP 4,390(km)×8(周)

このコースは

走りはじめは、コースの曲がりくねる感覚に戸惑うかもしれないが、慣れてしまえば怖くないコースだ。ポイントになるのは、左右に位置しているヘアピンの抜け方だ。

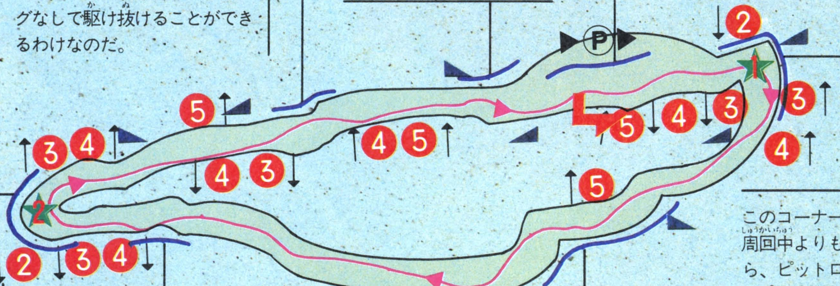
早めに左に寄るんだ

緩い右コーナーの後にくる連続カーブなので、早めに左に寄っておかないと対応できない。それさえやっておけばブレーキングなしで駆け抜けることができるわけなのだ。

ここも、前のコーナーのせいで左にいってしまいがちだが、早めに右に寄っておけば、対応できる連続コーナーだ。

原則として、3速キープだ

このあたりは、コース図では想像できないくらいカーブがきつく、3速ていどで走らないとすぐコースアウトしてしまうぞ。



右に寄ったままコーナーに進入し、順序よく2速まで減速できればさして問題はない。それよりも、コーナー終了後、左に寄ることが大切。

ここまでの部分で、5速でのスピードが十分にのってきているはず。いきなり現れてくるサインに、落ち着いて対応することが重要だ。

このコーナーを一番恐ろしく思うのは、周回中よりもピットアウト後だ。なぜなら、ピットロードでスピードをのせて走ってくると、いきなり左・右とコーナーが連続してしまうからなのだ。ピットに入った後は慎重にメイジコースに戻ろう。



1 ここがポイント

右に寄りつつ、2速で突っ込まなければ、即コースアウトだ。



2 ここがポイント

5速から2速に落とすところなので、タイミングを覚えよう。

最後の左カーブのみ注意

ここは、コーナーが連続していながらも、それほど怖くはない部分。ヘアピンコーナーを抜けた後、2つめの左カーブ以外は、ほとんど4速でクリアできるからだ。その問題の左カーブも、早く左に寄ることと、ブレーキをちょっと使うだけで抜けることができるぞ。要は、インギリギリを走り続けることがポイントなのだ。



★書きおろしオリジナルストーリー

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

最終回

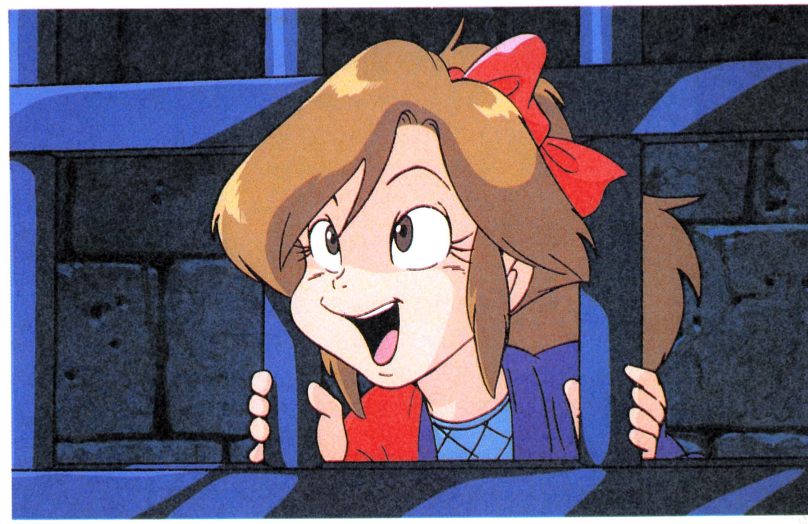
大門教の黒い野心が関東を制し、彼らはついに江戸市中をその手におさめ、悪霊マサカドを復活させる計画も最終段階に達していた。それをはばまんとする唯一の光明、自来也は、邪神斎の息子、幻王丸の妖術の前に、悪戦苦闘の絶体絶命。これでジパングは終わりか？と思われたとき、自来也の体は、炎に包まれたのであった。

絵師／辻野寅次郎
原作／P.H.チャ
翻訳／広井王子

立ち上がれ、自来也!!
火の勇者として目覚めよ!!

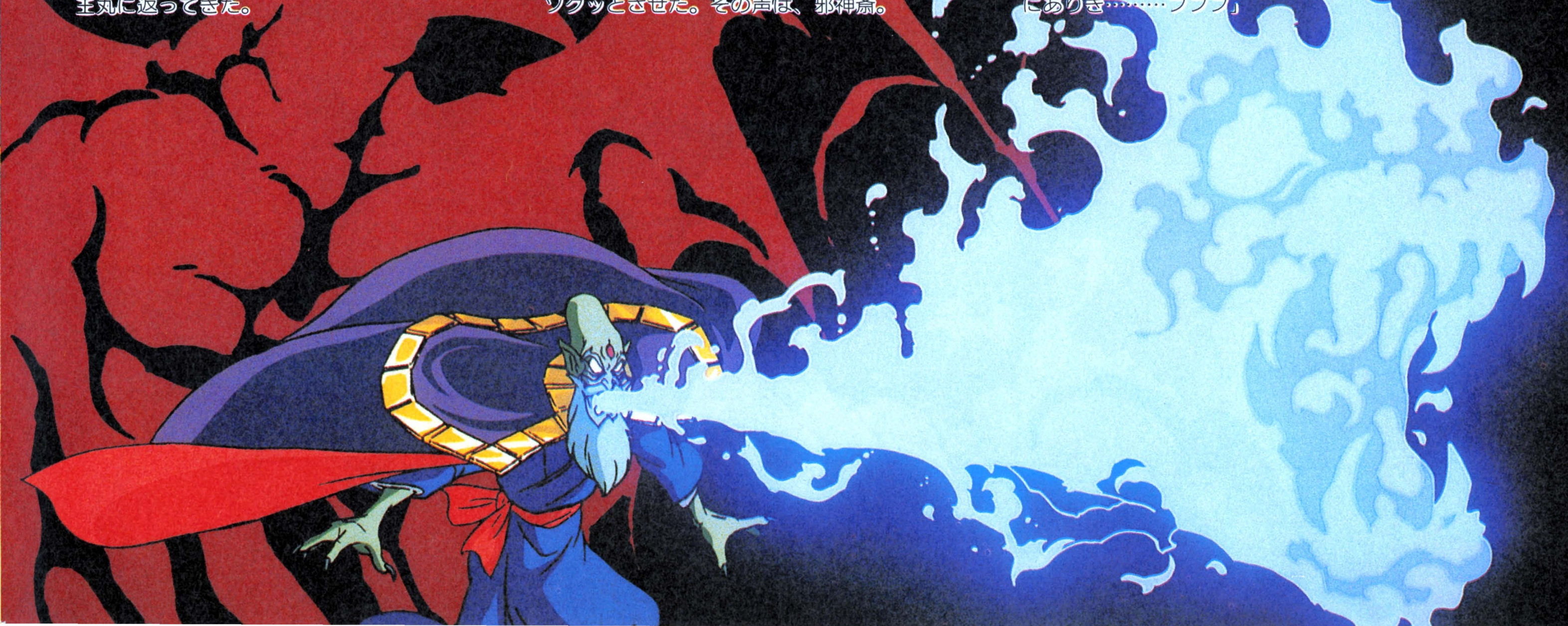
炎に包まれた自来也の心の中に、突然、ある声が響いた……

「立て、自来也！」やさしく温かい声が、炎の中で息たえだえの自来也の心の中に、大きく響いた。それは彼の勇気を、再びふるい起こした。
「幾千、幾万の時を越えて、このジパングを守りし魂が、おまえを守護する……」
　炎に包まれた自来也が、その声を聞いてスックと立ち上がった。
　すべての命のあわれみや、天と地の間にあるエネルギーの粒子や、自然のいつくしみがいま、自来也の目の中に映っていた。
「自来也ーっ!!」彼は、また違う声を聞いた。その声は、獄門島の牢につながれた綱手だった。
「あたしも感じたよ！」自来也と綱手は、不思議な魂の力によって、精神のレベルで会話できるようになっていた。
「まだやる気なのか、フフフ」一方、自来也に何が起こったのかを知らない幻王丸が言った。
「お前たちに、このジパングを渡せるものか!!」自来也の体に、エネルギーが再びみなぎる。
「もう遅い、マサカドが目覚める。それで、このジパングも終わりだ。黄金の国としての力も無にかえるわけだ、フフフ」幻王丸が笑いながら術を放った。が、それは、自来也に届かず、幻王丸に返ってきた。



「バ、バカな……」
　幻王丸はつぶやいた。
次の瞬間、「うわーっ！」と幻王丸の絶叫が、あたりに響きわたった。
「この国がなくなれば、神降りもなく、この世界は閉ざされ……」
　幻王丸は消滅した。
「やったね、自来也!!」
綱手の声が、自来也の心の中にとび込んできた。
「ああ……」自来也は、肩で大きく息をした。
「そこから逃げられるか？」自来也は聞いた。
「幻王丸に封じられていた術が、解けたみたいだよ。だから大丈夫！　絶対にここから逃げ出して、追っかけるよ」
「早く来いよ……」自来也がやさしく言った。
　そのときまたまた不意に、自来也の心に懐かしい声がした。「俺を忘れるなよ」大蛇丸だった。
「生きてたのかよ！」自来也がつぶやいた。
「それはないぜ。俺たち３人の意識は、どうやらバッチリつながっちまったらしい。綱手は俺が助ける！　それより……」と、大蛇丸が言いかけたとき、不気味な笑い声が、自来也の背筋をゾクッとさせた。その声は、邪神斎。

　自来也の前方の空間がねじまがり、黒い邪悪な闇がつくられた。その闇の中に、ゆらりと人影が現れた。
「火の勇者か、少々甘くみたわい」それは老人の影だった。
「邪神斎か!?」自来也の目が急に険しくなる。
「おぼえておったか…」
「なぜ、ジパングをねらう？」
「我ら闇の者にとって、神降りの国、このジパングは邪魔でのう。しかし、こうも火の一族の力が結束しようとはな。人はヒトと読み、ヒトとは火の徒。すなわち、人類の始めは、この国にありき……フフフ」

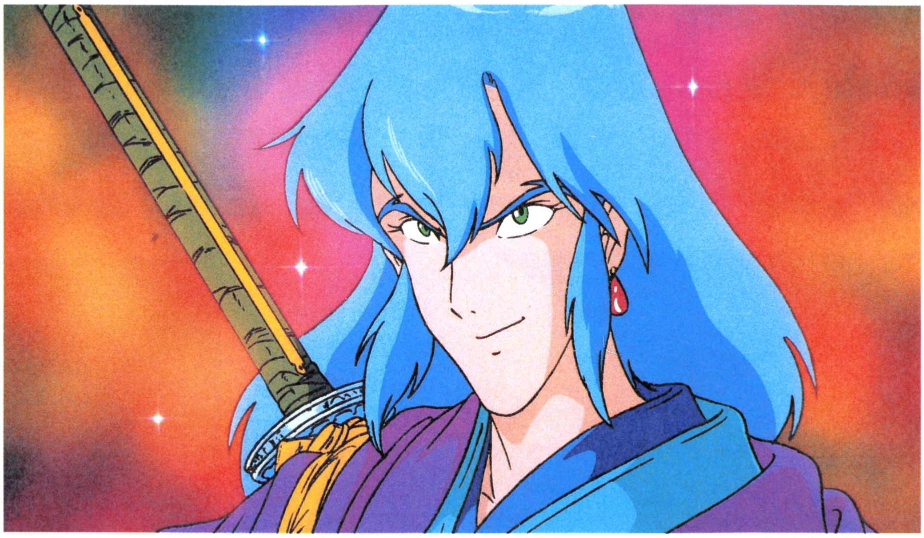


火の勇者3人の力を合わせ、打ちくだけ邪悪なる者を!!

邪神斎が笑いながら続けた。「しょせん、人は火に隷属され、従い、恐れるのだ。そこに自由はないぞ！　恐れながら、尊いと思い込み、闇の中でも火を照らしておるわ。いつしか闇そのものも恐れておる。そんなものは人のみぞ。我らはジパングを制し、人を真の自由へと解放するのじゃ！」

「ふざけるな！　自由への解放といいながら、多くの人々の命を奪う権利はないぞ!!」自来也は叫んだ。彼はカッカと頭にきていた。へ理屈をふりかざし、弱い者を踏みにじる行為が大嫌いなのだ。

「考えてもみよ、火を使うのは人のみぞ。そもそも人は、火を使って何をした？　戦か、人同士の殺し合いか？　心の平安は？　いったい、人は火を使って何をする？　自然を壊し、おのれ自身をも死滅させるか？　愚かしいことじゃ。それをやめさせるために、我々大門教はこの国を滅ぼしてやるのだ!!」邪神斎が、うなり声をあげた。



そのとき、ゴーッと闇から龍が現れた。

「させるか！」自来也が、術を放った。龍はその術を食って、身もだえた。うれしそうに龍が自来也の術エネルギーを食う。ヤツの体は次第にふくらんで、闇の邪悪さをむき出しにした。自来也の精神に、その邪悪さが忍び寄ってきて、彼の精神を侵し始める。「くっ！」自来也はひざをついた。

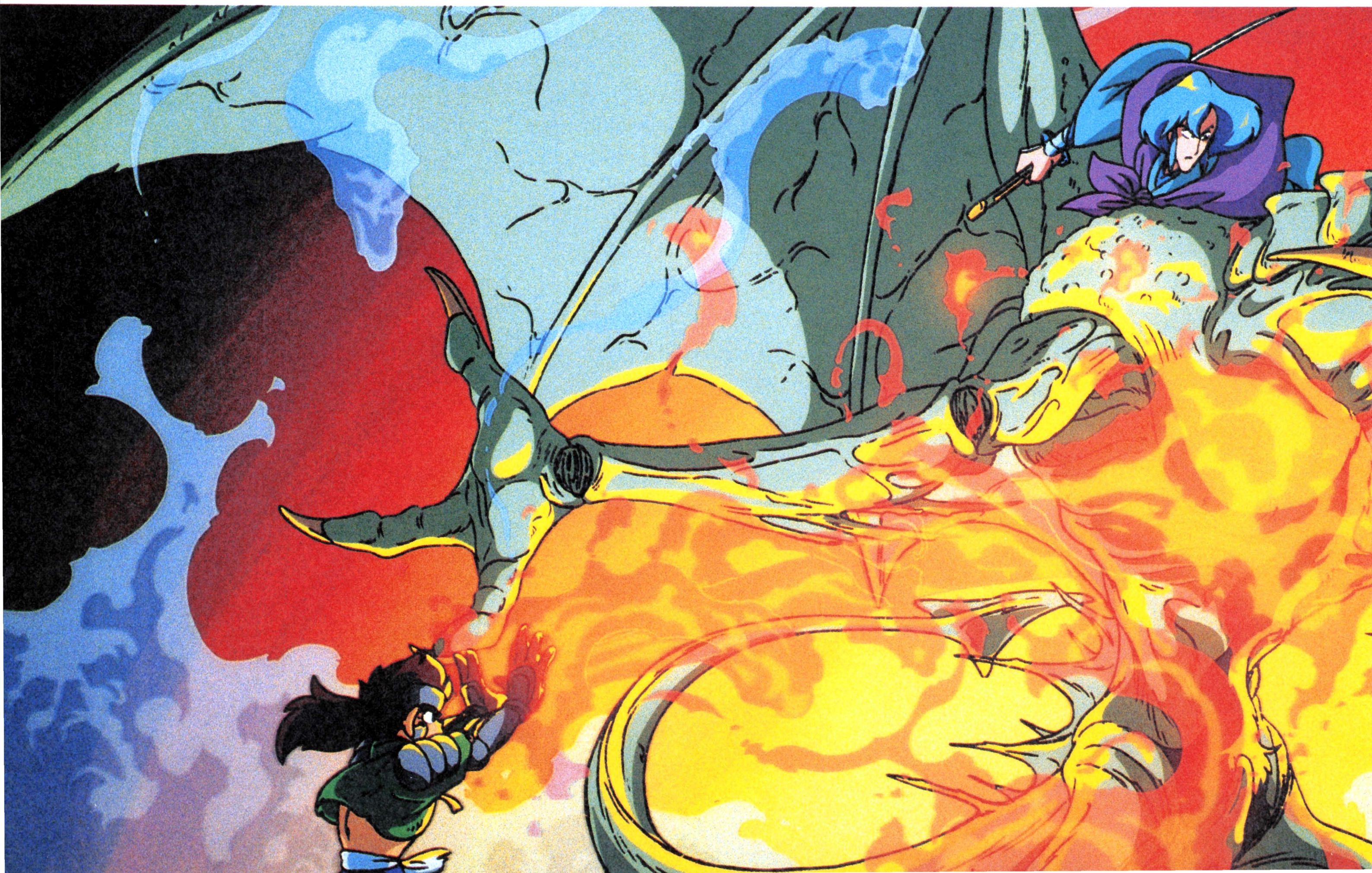
「間に合ったか」倒れかけた自来也を抱えたのは、大蛇丸だった。「自来也一っ！」綱手も一緒だった。

「やっと3人そろったな」自来也が笑った。

再び闇の龍が、バチッと邪悪な精神を放電した。3人同時に、はじけとぶ。

「な、なんてやつだ」大蛇丸が、目を丸くした。

「3人の力を合わせよう！」



3つの玉が合わさるとき、それは強大な力を放つ！

たとえれば、それはまるで世界が終末を迎えたかのような死闘だった。邪神斎は龍を操り、邪悪な精神を放つ。それに向かって、3人の火の勇者が立ち向かった。

幾時間の戦いの後、ついに邪神斎は力つき、その場に3つの玉がころがった。自来也はガマの玉を拾う。大蛇丸はヘビの玉を、綱手はナメクジの玉を拾った。「玉の力を合わせ、マサカドを封じるぞ！」大蛇丸が言った。

「よし！」自来也が大きくうなずいた。

3人は、江戸城地下へと降りていった。そこにはマサカドに食わせるための魂が、幾百も浮いていた。「この魂を救わねば……」自来也がつぶやく。

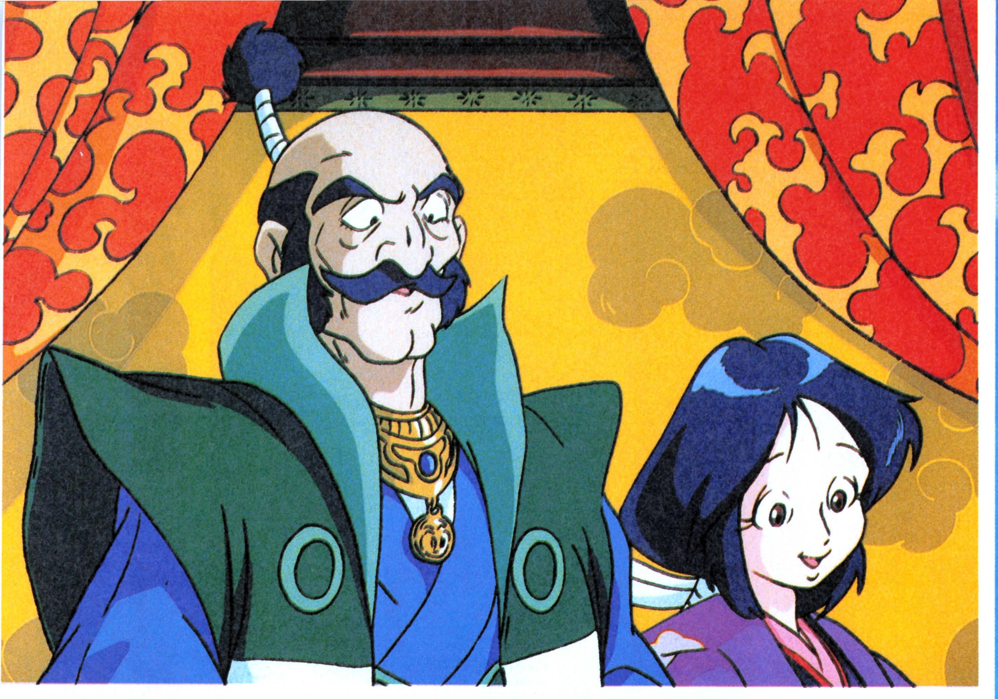
「マサカドだ！」大蛇丸が急に立ち上がった。

ジメジメした土の中で、崩れかかった悪霊がゆれていた。マサカドはまだ、完全には復活していなかった。それでも、うなりながら強い邪心を3人にぶつけてきた。3人は、ヤツの攻撃に耐えながら、3つの玉を天にかざした。3つの玉はバリッとうなりながら、光を放った。

「むむむむうおおおーん……」マサカドは苦しみながら、ゆっくりと土の中へと消えていくのだった。



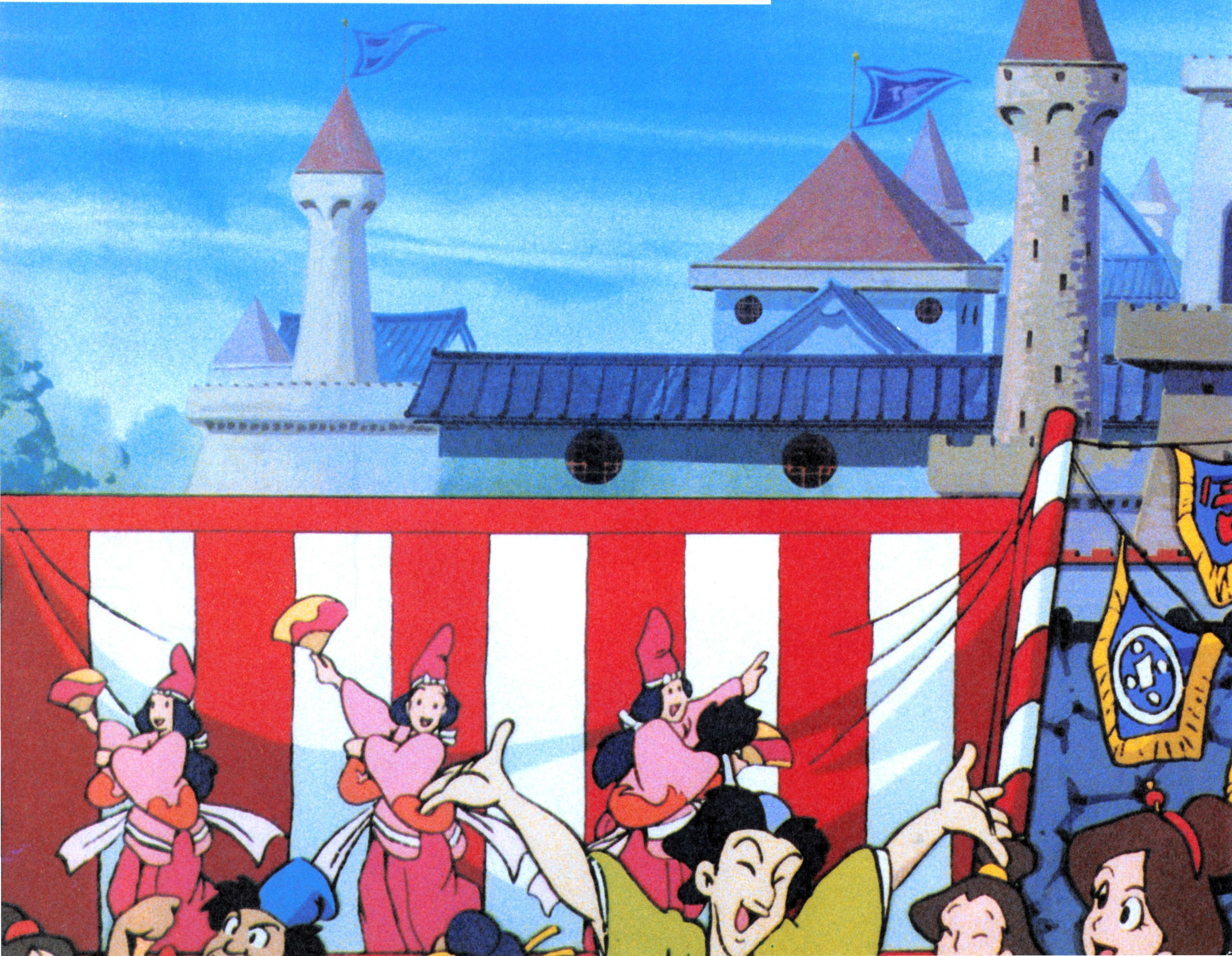




長い長い戦いの末に、ようやく平和がおとずれた

大門教がマサカドに食わせていた魂が、解放されていく。

「これで、ジパングは救われたぞ」大蛇丸が、自来也の肩にそっと手をかけた。



「そうだろうか？　これで終わりとは思えない。ジパングに神降りのエネルギーがある限り、第2、第3の大門教がねらってくるような気がするぜ」自来也がつぶやいた。

「そう暗くなるなよ！そんなときは、再び火の勇者が立ち上がるったら！」綱手が笑った。

「お前は気楽でいいな」自来也が笑った。

大蛇丸が、自来也と綱手の手を取った。

「本当に長い戦いだったぜ……」

「さて、どうする？」大蛇丸が自来也に聞いた。

「もう少し旅を続ける。俺の中で、もう一度自由ってやつを考えてみるさ」

江戸城の天守に現れたショーグンとその娘、月姫は、火の勇者たちをずっと見送っていた。

青く晴れわたった空が、3人の次なる旅を祝福していた。



スペシャルば〜じょん♡

GMマニア必見！ZUNTATAの登場だ！

GM（ゲームミュージック）おっかけ最前線

アーケードで、数々の名作を残しているタイトーサウンドチーム、ZUNTATAに直撃取材！

タイトーZUNTATA編

『ダライアスII』のCDについて…

PC：今回の『ダライアスII』のCDが発売と同時に完売するという快挙を成し遂げましたが、喜びの声を聞かせてください！

OGR：かなり苦労して作ったCDなので、そういう結果が出たということは、正直言ってうれしいですね。

MAR：レコーディングに携わったのは、今回初めてなんですが、それがこういう結果になったので、救われた気分です。

PC：今回のCDは、2枚組になっていますが、どうしてそういう形をとったんですか？

OGR：ボクは、『ナイトストライカー』はZUNTATAとしてCDを出したかったんです。当初1500シリーズで出す予定だったんですが、サイトロンのほうから「カップリングでいきましょう」と声がかかって。

MAR：『ダラII』とのカップリングCDということで、最後までプレッシャーを感じてました。正直言って、『ダラII』目的でCDを買った人が『ナイトストライカー』を聴いて、「『ダラII』の邪魔だなあ」と思われたらイヤだなと思ったりもしました。（苦笑）

PC：今回の曲は、どういうコンセプトで作られているんですか？

OGR：前作の『サイバリオン』がかなり濃厚なサウンドだったので、今回の『ダラII』は無駄な音をおさえて、むしろ物足りないくらいの感じにしてみたんです。

PC：アレンジのうち1曲、歌詞がついているものがあるんですが、何で歌詞がつくことになったんですか？

OGR：あの曲（「FREE THE LOVE」）は、オリジナルの曲を書いているときから、ある程度頭の中で、ヴォーカルバージョンにしたいなぁ、と思って作ったんです。CD化の企画があがったときに、KINKさん（『ダラII』のヴォイスの人）のデモテープを聞かせてもらったんですが、イメージがぴったりで、ぜひこの人に歌ってもらいたいと思ったんです。いいできでしょ？　とても気に入ってるんですよ。

PC：ぜひ聴いてもらいたいところは？

OGR：ボク自身、この曲に込めたものがあるんです。それを聴きながら個人個人で探ってほしいですね。それと、同じSFのシューティングゲームでも、この『ダラII』は、曲のアプローチの仕方が違うので、そのへんもぜひ聴いてほしいです。

MAR：曲を聴きながら、作り手の心理状態を探ってみてください。この曲を書いているときはこんな状態なんだなぁ、というのがきっとわかってくるはずです。あと、キーボードを弾けないボクが、一生懸命キーボードソロを弾いているので、そこも聴きどころのひとつなんじゃないでしょうか？（笑）



⬅ZUNTATAの〝顔〟のおふたかた。OGRさんと、MARさんでぇ〜す！

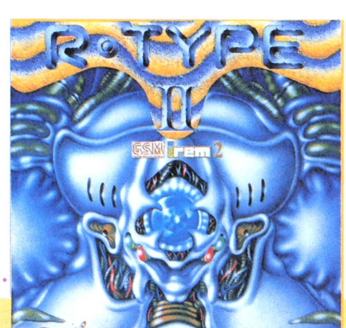
寒さをぶっ飛ばす熱いGM続々登場

いやぁ〜、寒いですねぇ…。外に出るのもおっくうになちゃって…。こんなときこそコタツに入って、ナイスなGMを聴くのがGMマニアの基本ですねぇ。

やぁ！　みんな元気だったかい？　今年はGMファンのボクたちにとっては、ナイスな年だったね。GMのイベントがたくさんあったし、GMのレーベルからは、バンバンCDが発売されたし…。てなわけで、今年の暮れから来年発売されるCDの紹介だぁ！

R-TYPE II
G.S.M. IREM 2

『R-TYPE II』と『X-MULTIPLY』の、豪華新作カップリングCD。オリジナル完全収録に加えて、「組曲」アレンジバージョンを収録している。



⬅むずかしくって、さきに進めないけど、サウンドは聞きたいというキミはこれだね。

PCエンジンズ ワールド・オブ・ダライアス

音楽先取り！　PC版の『ダライアス』が早くも聴けてしまうのだ！　PC版を完全収録したうえに、磯田健一郎氏によるアレンジバージョンを2曲収録。プラス、SEコレクション&ETC…のオマケ付きなのである。



➡発売が待ちどおしいPC版のサウンドをいち早く聞いちゃおう！

◎今回の出席者は……



★OGRさん

つねに新しい試みをつづけていきたい…というOGRさん。最近よく聴く音楽はクラシック。
代表作：ニンジャウォーリアーズ ダライアス・ラスタンサーガII

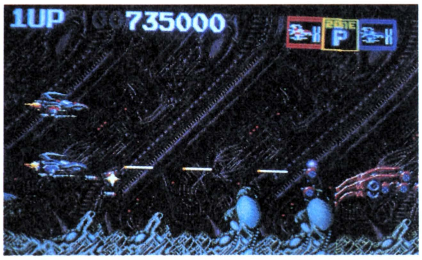


★MARさん

ロックをこよなく愛する、ギタリスト。OGRさんに出会って、聴く音楽の幅が広がった。
代表作：ラスタンサーガ・功里金団・フルスロットル



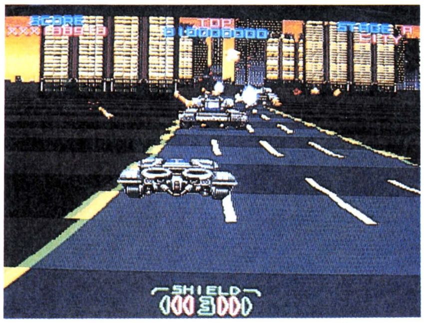
タイトーの中央研究所の一室で……はいポーズ！ 見た通りの、やさしいかたたちでした。



⬆『ダライアスII』の、アーケード画面であ〜る。グラフィック、サウンドともにかっこいい！

今後の活動は？

PC：ZUNTATAのライブの予定はあるんでしょうか？
OGR：実は夏にやる予定だったのですが、様々な事情でできなくなってしまって。でも、決して中止になったわけではありません。あくまでも延期ということですから。(笑) ユーザーの要望が多ければ、必ずやります！ すべてはみなさんから寄せられる「ライブ希望」のハガキしだいです！(笑)
PC：これからもがんばってくださいね！



⬆こちらは『ナイトストライカー』。ゲーム中はサウンドが聞けないからCDでゆっくり聞いてね。

レポート ナムコ クリスマス・コンサート編

恒例、ナムコの「クリ・コン」だ！

去る12月の10日、最近では毎年恒例となりつつある「ナムコ・クリスマスコンサート」が新橋はヤクルトホールで行われた。「ビデオゲームグラフィティシリーズ」や「サウンドエクスプレスシリーズ」などでノリにノっているナムコだけに当日は立見がたくさん出るほどの大盛況だったぞ。曲は新作『バーニングフォース』に始まり、『オーダイン』や『ワルキューレの伝説』など人気サウンドが盛りだくさんで、会場には興奮の嵐が吹き荒れた。

演奏のほかにも、抽選会やオークションなども行われ、最初から最後まで楽しめる一日だったザンス！





⬆今年はギターも加わったのでサウンドも一層ヨイ！

⬅ひろべーさんのキーボードがうなる！ カッコエエ!!

GSM1500シリーズ

第1回めの「GMあらかると」のコーナーで「はやくだしてぇ〜」とお願いしたのがよかったのかはわからないけど『エリア88』が早くもGSM1500シリーズに登場だ！ U.P.L.ゲーム初のCD『忍者くん』も必聴。

エリア88	ゲーセンにお目見えしてから久しいが、今でも人気を誇っているSTG。じっくり聴こう！
忍者くん 阿修羅の章	元祖、ゲームサウンド！ U.P.L.ゲーム初のCD化なのだ。ファンは泣いて喜ぶべし。

そのほかにもこんなにでちゃうぞぉ〜!!

PCで、ナイスなサウンドを聴かせてくれてるヒューマンのCDがコロムビアから発売されるぞ。『ファイプロ』と『F1』の2作であ〜る。両方とも12／21発売なのだ。



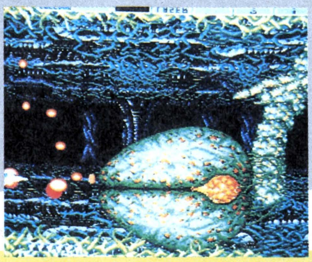
⬆『スーパーリアル麻雀』のCDだ。

ゲーセンでボクらを泣かせてくれた『スーパーリアル麻雀』のCDも登場！ ポリスターから12／21発売だよ。タイトルは「ミキとショーコとカスミのみつめていいよ」だ！

GMあらかると 第3回 さすが！ コナミ、『グラIII』最高！

ども、『エリ88』CD化でうかれているあるしゃるくです。最近気に入ってるGMが、『グラIII』！ ノリは前作以上に"コナミック"な感じで、もう最高！ タイトルデモの曲もプレイ前にぜひ聴いてみよう！

➡GMにもメーカーごとに"味"っていうのがあっていいやね。



OH! 新 NEW!
PC-ISHOKU SHIKYO GEPPOU

PC移植市況月報 改訂版



『ドラゴンクエスト』1万票突破!!

㈱エニックスに直訴敢行!!



嘆願書

株 エニックス様

この度 弊誌「勝PCエンジン」に於ける「移植希望人気投票」一九八九年十二月分集計の結果貴社ファミコンソフト「ドラゴンクエスト」の総得票数が、投票開始時の目標数である一万票に到達いたしました。よって、その結果をお伝えすると共に企画の主旨である「ドラゴンクエスト」のPCエンジンソフトへの移植をPCエンジンユーザーの声を代表してお願いする次第であります。

一九八九年十二月一日

移植市況月報投票者一同

代表 勝PCエンジン

編集長 佐藤辰男

さあ、みんなの強力なプッシュによって、『ドラクエ』の総得票数が1万を突破したぞ!! 最初の約束通り、直接交渉を実行だ!!



移植の可能性は?

㈱エニックスソフトウェア開発部係長の曽根さんに、直接お話を聞いたぞ。

㊖：ズバリ！ PCエンジンに『ドラクエ』の移植はできるでしょうか?

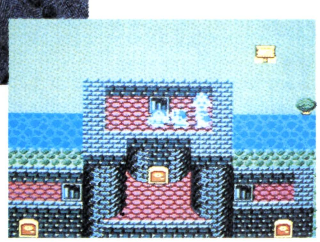
曽根：まあ、いろいろな条件が整えばということですが、可能でしょうね。

㊖：一部で言われている、任天堂さんからの圧力みたいなことは?

曽根：そういったことはありませんよ。むしろ、開発スタッフの中には、PCエンジンでやってみたいと希望している者もいるくらいだし…。

㊖：では、移植のための条件とは?

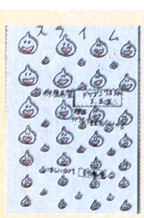
曽根：300万台のハードが売れていること。実際の移植には、1年半ぐらいの期間がかかるわけで、その間のスタッフへの保証とかが確実にできなければならないわけです。だから300万をクリアすれば検討はできますよ。



⬆2月11日に発売される『Ⅳ』で、またまた人気が高まりそうなシリーズだ。



⬅奈良県 市村道範くん



⬅北海道 伊藤大輔くん



⬅長野県 谷内潤くん



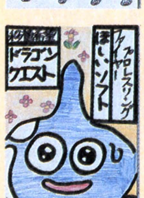
⬅東京都 島崎まどかくん



⬅北海道 桑原大樹くん



⬅大阪府 滝本剣くん



⬅鹿児島県 西ひろゆきくん



⬅栃木県 森泉芳工くん



⬅福岡県 大東圭二くん



⬅栃木県 松本知巳くん



⬅滋賀県 松本洋一くん



⬅千葉県 原信孝くん



⬅新潟県 長谷川博文くん

移植人気投票結果〈11月集計分〉

今月の動向　『ドラクエ』1万突破はさておき、今月のめだった動きとしては、『天地』『ウィロー』『エリア』がそれぞれ順位を上げたことだね。おっと『SD』も忘れちゃならないぞ。この4タイトルは、今後も順調に得票を伸ばして、きっと10位以内に入ってくるんじゃないかな？　反対に『グラⅡ』が票を落としているのが気になるね。

順位	累積ポイント(今回)	前回	タイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	10015(525)	1―	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	『イースⅠ・Ⅱ』のように、CDロムにまとめてしまって、つなぎめにビジュアルを入れれば、とてもカッコよくなると思う！　静岡県　斎藤高志くんの意見。確かに、そうすれば物語が盛り上がるよね。エニックスさん頼むぜ!!
2	7030(151)	2―	グラディウスⅡ	ARC(MSX・FC)	『グラディウスⅡ』みたいに、ゲーセンで難しかったゲームは、家でじっくりとやりたいんだよなぁー。群馬県　段原幸夫くんの希望。よしっ！　次の1万票突破は、このゲームでいこうじゃないか。みんな応援してくれよな！
3	5782(586)	3―	テトリス	PC(ARC・FC・GB・X68K)	最近は、僕のPCエンジンが『テトリス』を動かしたいってわがまま言って困るんですぅ。東京都　サンドラーニくんの近況報告。うーむ、それは早く願いをかなえてやらないとねえ……。暴れ出したら困るもんねえ。
4	5483(541)	4―	ワルキューレの伝説	ARC	『ワルキューレの伝説』を、移植してくれなくちゃ夜も寝られないじゃないですか。ナムコさん、どうかボクたちの夢をかなえてください。神奈川県　織田くみこさんの祈願。CDロムでっていうのも楽しいかもね。
5	3943(186)	5―	ソーサリアン	PC	『ソーサリアン』の世界を再現するのは、『イースⅠ・Ⅱ』開発チームの宿命なのだ。青森県　木藤凌くんの予言。15種類ものシナリオや、120種類の魔法をPCエンジンの世界でもプレイしてみたいものだね。
6	3576(146)	6―	イメージファイト	ARC	『R-TYPEⅡ』もいいけれど、その前にアイレムの名作『イメージファイト』をなんとしても移植してほしい。埼玉県　うきき小僧くんの希望。どうも得票の伸びが止まってしまったような気がするぞ。ファンの諸君、応援よろしく!!
7	2543(292)	7―	ファイナルファンタジー	FC	『Ⅰ』の、途中で姿が変わる設定も、PCエンジンのグラフィックならばかなりカッコよくできるんではないだろうか？　滋賀県　ドラゴンくんの疑問。おお、いいところに気がついたねえ。それは、絶対に言えることだと思うよ。
8	2495(592)	10↑	天地を喰らう	ARC	「ぬぬぬぬぬーっ！　早く出せーっ!!」長野県　渡邊文夫くんの叫び。ついに、このゲームも8位という好位置まで上ってきたね。今月は、すべてのゲームの中でもトップの得票数だったぞ。
9	2061(143)	9―	ラストハルマゲドン	PC	いつも叩き殺しているモンスターの気持ちがわかる、とっても良いゲームを出さないのはもったいないぜ。高知県　ゴーレムくんの言葉。うーむ、なんとこのゲームの得票数は、先月とたった2票しか違ってないぞ。
10	1622(84)	11↑	スーパーマリオブラザーズ	FC(PC)	名作をPCエンジンでも遊びたい。神奈川県　福井浩二くんの希望。『アフターバーナー』がいなくなったことで、全体の順位が上昇し、このゲームも再び10位以内へ。しかし、ベスト10に入っているゲームが100票以下というのはかなしいぞ。
11	1374(150)	12↑	ドカベン	ARC	
12	1252(49)	13↑	信長の野望(全国版)	PC(FC)	
13	1105(75)	14↑	フェリオス	ARC	
14	1069(107)	16↑	ウィロー	ARC	
15	1053(61)	15―	ロボコップ	ARC(FC)	
16	999(58)	17↑	ベストプレープロ野球'88	FC	
17	975(228)	19↑	SDガンダム	FC	
18	860(275)	21↑	エリア88	ARC	
19	850(79)	18↓	忍者龍剣伝	ARC	
20	822(163)	20―	三國志	PC(FC・MSX)	

『ドラクエ』に続くのは何か？

ついに、1万という大台にのるゲームが出たということで、このコーナーを応援してくれる読者のみんなに感謝感謝というところであります。では、これからチャート上を暴れまくる、有力ソフトとは何か？　それは、ちょっと気が早いかもしれないけど、『R-TYPEⅡ』といってしまいたい。なぜかといえば、このゲームは今月あたりから得票が伸びてきているんだけれど、その動き方が『ワルキューレ』のときとそっくりなんだ。毎月順位を上げていく新勢力とともに、これから台風の目となりそうだね。

目指せ！チャート入り

累積ポイント	ゲームタイトル	オリジナル
643	Y'sⅢ	PC
570	ウィザードリィ	PC
423	ゴールデンアックス	ARC
368	R-TYPEⅡ	ARC

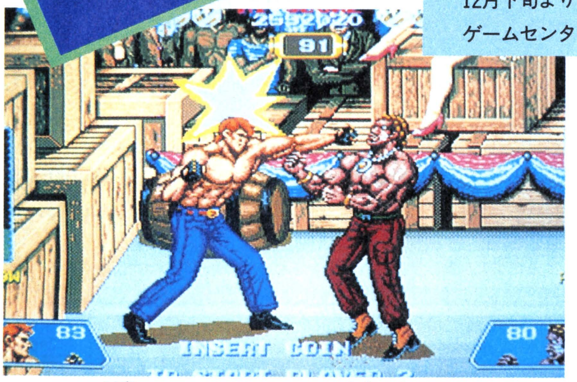
★機種名略号　ARC：アーケード　FC：ファミコン　GB：ゲームボーイ　MD：メガドライブ　MSX：MSX全般　PC：パソコン全般　SEGA：セガマークⅢ等　X68K：X68000

太鼓判 新作ゲーム紹介

VIOLENCE FIGHT

バイオレンスファイト

タイトー
12月下旬より
ゲームセンターに登場予定



⬆それぞれの攻撃がヒットすると、いろんな文字が浮かんできたりしてとってもハデ！　なのだ。各キャラの攻撃も、蹴り・パンチ・投げと多彩だ。

“バイオレンス・ファイト”とは、すなわちケンカのこと。1960年代の初頭に、アメリカのマフィアや、暴走族連中たちが好んで行った命がけの“デスゲーム”なんだ。

全国から集結した5人の強豪を相手に、3ラウンド勝負で勝ち抜き、キミはアメリカでの、“ケンカNo.1”になれるか!?

キャラ選択



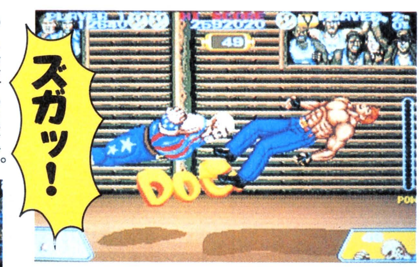
⬆このゲームでは、得意技がそれぞれ違う4人のキャラから、自分の使うキャラを選ぶことができるんだ。



⬅中国暗殺拳の達人“リー・チェン”。得意技は、蟷螂拳での突き技や前方後方への旋風脚だ。



➡他のキャラよりも、技・動きがともに素早いので、速攻型の好きな人にはピッタリだぜ。



⬆うおーっ！　テキサスの怪物“ロン・マックス”のヘッドバットが炸裂！





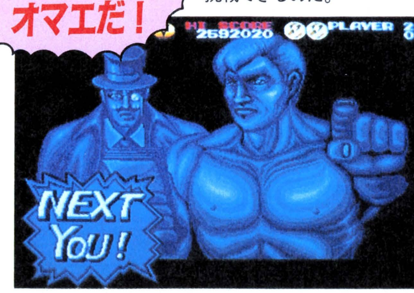
⬆L・Aのケンカチャンプ“バッド・ブルー”の蹴りがヒット！　こいつはいろんな技を持っているのだ。



⬆2人勝ち抜くたびに、ボーナスステージにはいる。ここで登場する虎を、みごと倒すとキックかパンチの威力を上げられる。

次はオマエだ！

⬆3ラウンドのうち、2回勝つことができれば次の相手に挑戦できるのだ。



ハミダシ 月報社特選情報箱

今月の情報は、まず前号で紹介した『1941』と『ファイナルファイト』について。この2作は、前回の取材時点で開発中だったのだけれど、ついに開発が終了したぞ。その結果『1941』の方は、ラウンド3と5がそっくり入れ替わり、構成が少し変更された。『ファイナルファイト』は、アイテムなどの設定が完了したのと、敵の攻撃パターンがバリエーションゆたかになって手ごたえがアップしたのだ。

それから、ついに来月のこのコーナーでは『グラディウスⅢ』を紹介だ。まったく楽しみなことだね。

そのほか、ナムコの『スズカGP』や、タイトーの新型オートバイゲームなどの情報も、手に入りしだい紹介していく予定だよ。お楽しみに！

読者の大声だ!!

☆『クライムファイターズ』PCエンジンのパッドをフルに利用できるのはこのソフトだけ!!　埼玉県　鈴木啓一くん
☆くたばれ天帝！　ああ、目が回る。『ロスト・ワールド』　岩手県　久慈秀輝くん
☆いま、ブロックを消すのが新しい!!　『テトリス』　東京都　田村謙介くん
☆『天地を喰らう』PCでやらなきゃ絶対損！　東京都　高橋好則さん
☆あのいろんなところに乗れる感じが好きだ。『忍者龍剣伝』　福井県　武安豊くん
☆『アルゴスの戦士』は正統派ACTだし、テクモのは楽しい。東京都　仲津定宏くん
編：イラストが凄いのもいいけれど、思わず笑っちゃうような、オモシロ意見もガンガン送ってちょうだいね～。



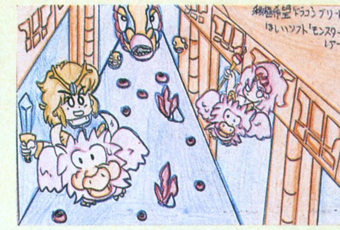
⬆岐阜県　天舞さん



⬆千葉県　鈴木達哉くん



➡京都府　金谷剛志くん



⬆大阪府　郷原雄嗣くん



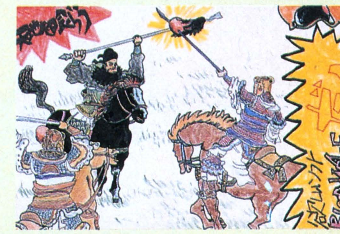
⬅千葉県　花岡大道くん

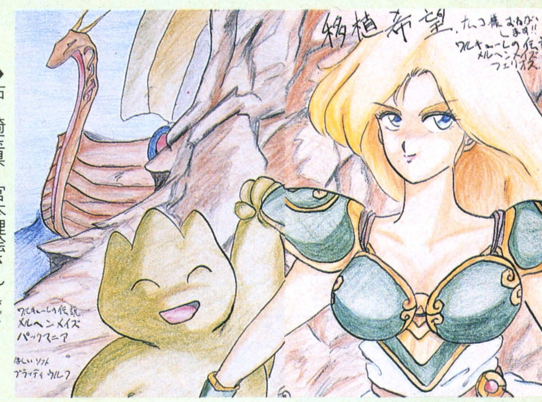


⬆大阪府　郷原雄嗣くん



➡東京都　永松英紀くん


⬆広島県　三浦大くん



➡右　埼玉県　宮本理絵さん
左　埼玉県　木下美幸さん（合作）

御意見ちょうだいコーナー 第5回

'89のアーケード市場で、大ヒット作続出だったカプコンさんのお話だ！



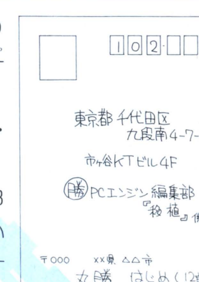
㊋：まず、カプコンさんとしてのゲーム開発時に気を付けているポイントをお願いします。
カプコン（以下カ）　いろんな人に楽しんでもらえて、いつも新鮮な驚きがあるものを、ですね。
㊋：'89年のポイントでもあった、原作付きゲームというのは今後も発表されますか？
カ：今のところ、開発の方で検討中という段階ですね。
㊋：NECアベニューさんから『大魔界村』が発売されますが、こういった移植は今後もありますか？
カ：特に予定はありませんが、その可能性はあると思います。
㊋：これから登場するゲームについてコメントをお願いします。
カ：『カプコンアドベンチャー』の面白クイズはぜひ1度試してみてほしいですね。それから、3月くらいには『戦場の狼2』を発表する予定ですよ。期待していてくださいね。

お答えありがとう!!
株式会社カプコン様

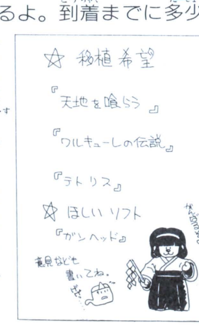
えー、今回お話を聞いたカプコンさんは、本社が大阪にあるんだ。で、ちょっと直撃取材にはいけなかったんだよね。だけど、めったに教えてもらえない新作の情報までもらえちゃって、㊋はウレシかったぞ!!　もう、大阪に足を向けて寝られないや。

キミの1票が歴史を変える！

うきーっ！　ちょっと今月はお便りの量が少なかったのだ。冬休みには一発ハガキにむかってくれよな。
ハガキの書き方は、オモテにあて先・キミの住所・氏名・年齢を書こう。
ウラに、移植希望のゲーム（1～3本）と、欲しいソフトを1つだけ書いてね。抽選で毎月5名にプレゼントするよ。到着までに多少時間がかかるけど、当たった人は楽しみに待っててね。
では、今月の当選者を発表だ。大阪府の宇川俊之くん、鳥取県の岡野公一くん、三重県の久司明子さん、東京都の小西洋介くん、北海道の鈴木聖子さんでした。おめでとう！　ヤッタネ!!
あて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル　㊋PCエンジン編集部「移植」係まで。



⬅オモテはこのように書いてね！



➡ウラは好きなようにしてOKだ！

1回お休みの借りは返すゾ!!

の第三話ダ!!







怪才絵師・盛本先生にお便りを

桃鉄にご自身もドップリ。コントローラーを持つ手に力が入る。そんな師にお便りを出そう!!

宛て先／〒102 千代田区九段南4—7—16 市ヶ谷KTビル『スーパー桃鉄・盛本画伯』係へ、まってるよ〜!!


ん！
おう坊
ひとつ買って
やるだぞ
おっちゃん
めんたい
かっとくれ
博多
太一の明太子
……
…
…
…
こそこそ
どさくさに
まぎれてビンボ
おしつけよーなんて
フテー野郎だ!!
ぐい！
ばりっ
う〜〜
わっ!!
おまえホントに森田か!?
しまったぁぁ
見つかって
しまたの
だぁぁぁぁ…
【森田権幕データ】
ローン：1ヶ月／2億9千万円
持ち金：マイナス12億50万円
あ〜〜…
ぽいっ
ひゅ――――ん
あうあう
なさけ
よーしゃは
しねーぞ
おなら
カード
高知
ふぎゃ
ぼてっ
あまのじゃく
だ〜〜〜っ!!
次の中で本当にある駅名は？
1．ああ
2．いい
3．うう
……
…

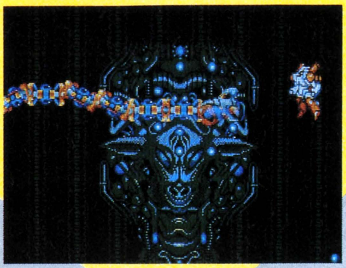
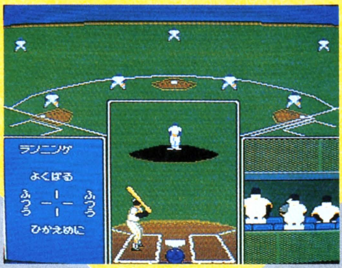
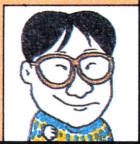
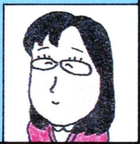


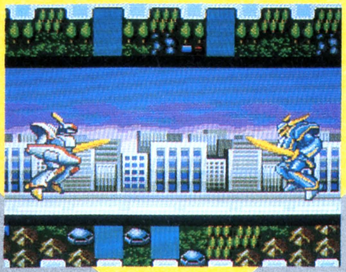
次回には隠されたBIG企画が……、あるかもねん!?

感涙怒とうの最終回へ。要ハンカチ!!

新作ソフト お毒味チャート

迷える読者に、ズバリと新作診断をお届けするこのコーナー。正しいソフト選びに役立ててね！

ゲーム名 ／ 評論家	サイドアームスペシャル	これがプロ野球'89
	 NECアベニュー（CD-ROM） 12月15日発売／¥5,400	 インテック 12月20日発売／¥5,800
極辛代表 岩崎啓真  次に作るゲームの候補がいくつか出てきて、春頃には始動しそうな雰囲気になったよ。	BC版がとにかくスゴい。同じ『サイドアーム』とは思えないほどのアレンジぶり。そのうえ、内容がおもしろいのだから文句はない。音楽は、アレンジの好みで意見が分かれるところだが、少なくともCDオーディオの威力は絶大。これでカード版も入っているとは、超お買得。 ★★★★★★★☆☆☆	なにより実際の球団名、実名が使われているのが、ファンにはたまらなくうれしいのではなかろうか？ あと、シミュレーションなので、アクションがダメな人でもプレイできるというのがマル。ただ、そのために展開が遅くなっているというのは、逆につらいところでもある。 ★★★★★★☆☆☆☆
中辛代表 ウォルフ中村  やいこらイボンヌ、私が反論できない場所で、あることないこと書くなよなーっ！（笑）	Huカード版でゲームのおもしろさは実証ずみ。このCDロム版は、さらにもうひとつのゲームを遊べるっていうんだからお得だね。CDロムへのアクセスが、思った以上に気になったけれど……。 似て非なる「もうひとつのサイドアーム」も、なかなか味があって楽しい。 ★★★★★★★☆☆☆	あくまでも、このゲームは各チームの監督となって選手に指示を出していくというSLG。選手を直接操作することが少ないので、ふつうの野球ゲームの感覚でプレイしていると欲求不満になるかも。どうせなら「ホームランをねらえ！」なんてコマンドまであればよかったのに！ ★★★★★☆☆☆☆☆
甘口代表 小野 泉  セーターを編み始めました。完成の予定は、平成2年のクリスマス。とほほ。	あの超ムズシューティング、『サイドアーム』のスペシャル版。CD−ROMの大容量を生かして、なんと1本のオマケ（!?）がついてきちゃう。やっぱり、この『スペシャル』もすっごく難しいわ。初心者サンには、ちょっと無理かもね。いいゲームなんだけど……。 ★★★★★★☆☆☆☆	ファミコンの『ベストプレー』みたいなタイプの野球のシミュレーションなの。さすがPCだけあって、なかなかグッドなグラフィック。球団名が、実際のままというのが野球ファンにはこたえられないんじゃないかな？ プロ野球とにかく好き！な人なら「買い」だわね。 ★★★★★★★☆☆☆
辛口代表 山崎 拓  帰省のキップは買えたものの、今回も「北斗星」はペケだった。北海道は遠いのである。	ゲームの出来としては9点あげたい。サウンドもCDロム版ということで、まるでアニメ感覚でゲームにのめり込める。でもやはり、根本的なゲームバランスが超マニアックな点で、プレイヤー層をさらに特定化しそうなのが懸念されてしまうのだ。やりこめば味はあるんだけどね。 ★★★★★★★★☆☆	個人的には試合中よりも、試合前のさい配が楽しい。控え選手が豊富なので、なかなか頭を悩ませてしまうのである。あとはオートでぜんぶコンピューター任せ……と、こんな楽しみ方ってダメ？ いざ自分でやるとどうも……本番の演出が、もっと大胆だと爽快だったかな？ ★★★★★★☆☆☆☆
アンカーマン 怒濤久美子（ドクミ）  お正月は、リッチな彼と旅行にいくの（初夢で）。	へえ〜、CD版にはオマケがついてるんだぁ〜。それってなんだか得した気分よね。ドクミ、昔からオマケつきのものが大好きなのよね。でも、オマケ（子ども）つきのオトコはイヤよ!!	このゲームこそ、ドクミのためにあるようなものだわ。だって、なみいるオトコの集団を、ドクミの命令一つで動かしていいんでしょ。それなら得意よね。このビボーに逆らえる男なんていないもの。

タイトー CHASE H.Q.	ガイフレーム	逐電屋藤兵衛	私のメインディッシュ
 タイトー 1月26日発売／¥6,600	 メサイヤ(NCS) 1月26日発売／¥5,800	 ナグザット 1月下旬発売／予価¥6,700	
車をぶつけて逮捕するという、普通のカーレースを完全に逆転させた発想といい、ターボの気持ち良さといい、やっていて大変楽しいゲームだ。ただし、アーケード版もそうだったが、操作性に癖があり取っつきずらいかも。それと難易度が高いので、初心者には厳しいと思う。 ★★★★★★★★☆☆	操作性も悪くないし、戦闘も派手で楽しい。ただし、パソコン版からかなり変わっているので、パソコン版を知っている人は、逆に戸惑うかもしれない。それと、どうでもいいことなのだが『ガイアの紋章』のシリーズだといわれても、違いがありすぎて、ピンとこないのだが…。 ★★★★★★☆☆☆☆	グラフィック、話はいい。だが、漢字が特殊なために少し読みにくいのが残念。それと、言っても仕方のないことなのだが、やはりカードでのAVGは、CDに比べると絵の枚数が苦しくなるので、やや見劣りしてしまう。CDにしてくれるとうれしいのだが……。 ★★★★★★☆☆☆☆	イチ押しは、『サイドアーム』か『チェイス』というところ。あとのゲームは、好みがはっきり分かれると思うので、好きなジャンルであるなら買ってもいいだろう。
ゲームのスピード感はかなりのもの。慣れないうちは早すぎてこまっちゃうくらいだ。発進時のギアチェンジと、コーナリング時のエンジンブレーキの使い方さえマスターすれば、誰にでも爽快なカーチェイスが楽しめるだろう。難易度もゲーセン版よりやや落としてあるしね。 ★★★★★★★☆☆☆	もととなったパソコン版に「戦闘区域を固定する」などのアレンジを加えてより遊びやすくした作品。でも、どうせならクリスタルや情報を集める部分もなおしてほしかったなぁ。AVG的要素を入れたいのはわかるんだけど、ゲームのテンポがとぎれてしまうんだよね。 ★★★★★★☆☆☆☆	めずらしい題材を扱っているゲームだ。AVGとしてよくできているんだけれど「特に理由があるように思えないのに、あるコマンドを入力しないと先に進めない」ような部分があったのが残念。総当たりでコマンドを入れることほど、つまらない解き方もないからね。 ★★★★★★☆☆☆☆	今月は『サイドアーム』だね。2種類のゲームが楽しめちゃうのは、やはりお得。『チェイス』もいい出来だけど、わりと簡単なのですぐに飽きちゃう可能性があるかな？
アーケードで人気の異色レーシングよ。あのスピード感がイイと思うわ。敵にガンガンマイキャラ（もちろん、車よ）をぶつけるのが快感！　まさに“カーチェイス”ってカンジね。自動車大好きなワタシは気に入っちゃいました。今回の一押しソフト、おススメだよん。 ★★★★★★★★★☆	『ガイアの紋章』の続編、つまりシミュレーションゲーム。戦闘シーンのド派手なアニメにドキドキしちゃった。他のビジュアルも、かなりグレードアップされているよ。ゲームの内容は上級者向けだけど、雰囲気がイイせいか、楽しくプレイできちゃうのがウレシイ。 ★★★★★★☆☆☆☆	江戸時代物のアドベンチャーゲームなの。オープニングから、ドキドキハラハラしちゃうようなイベントがいっぱい。主人公の藤兵衛が、シブくてかっこイイのが気に入りました。謎ときは、結構ムズかしいカナ？　ちょっと年齢が高いヒトにウケるんじゃないかしら？ ★★★★★★★☆☆☆	今回は、なんといっても『チェイスH.Q.』ですね。アーケードそのままの迫力だよ。仕事人気分で『逐電屋藤兵衛』っていうのもイイと思う。冬休みはコレでキマリっ！
これは燃えるぜ！　逃走車を追いつめて、ガシガシ体当たりをかます快感は、プレイしたもんにしかわからんゾ。ナンシーもAC版ほどではないけど、ちゃんとしゃべるしね。操作性も極めて良好。欲を言えば、主人公のセリフを聞きたかったたな……ってところか。 ★★★★★★★★★☆	SLGはあまり得意なジャンルでないので大したことは言えませんが、これは世界にハマれる、という点でまず注目したい。タクティカルな戦闘にアニメシーンをプラスしていたり、情報収集シーンがあったり、『ガイアの紋章』を知らなくても、それなりに楽しめるしね。 ★★★★★★★★☆☆	じつに親切な構成のAVGだ。というのは、必要な情報がそろわないと先へは進めないようになっているからである。融通がきかないようにも思えるけど、あちこちをフラフラして迷宮入りするよりはマシでは？　画面構成はわりと渋めで、これはシュミの問題でしょう。 ★★★★★★★☆☆☆	イチオシは『チェイスH.Q.』。この快感は誰にも止められないぜっ！　あとは趣味で分かれる所じゃないだろうか？『逐電屋』の渋さは、捨てがたいものがあるな。
それ一っ、ブッこわせ～！　たたきツブせ～！　はあはあ、これってスカッとするゲームだわね。う～ん、この感じでドクミの誘いを断わるようなオトコにぶつかっていけばいいわけよね!!	うふふふ……。ドクミの新しい彼を紹介するわね。名前はエルビンくんっていうの。カッコよくて、王様で、魔法まで使えるスゴい人なのよ。えっ！　彼の歳って千歳だったの!?　大ショック!!	藤兵衛さんって、ドクミ好みのシブい男の人ね。あらっ、シュミや血液型や、女の子の好みまで聞けちゃうの？　え～とぉ、あたしドクミっていいますのぉ。あ～あ、江戸時代の人じゃ遠いなぁ……。	あ～、コタツとミカンが最高の季節ねぇ。後は、楽しいゲームとオトコがあれば、ほかにはな～んにもいらないわ。

あらすじ

四角い頭でひげの男ヤコペッティは、正体不明の科学者スイエイ＝ハヤーイ博士によって改造され、正義の原子力男、超原子チェルノブイリとなり、女につられて、三つの下僕とともに、正義を守るべく立ち上がったのだ!!





しろー大野先生に愛のお便りを!!

あてさき／〒102　千代田区九段南4—7—16　市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部まで。



怪人募集にたくさんの応募ありがとう。送られた作品でよい物はそのうち発表したい。よい作品はどんどん使うので、たくさん送ってくれ。名前の他に性格とかを考えてかいてこいよう。ほめてやるぞう!!

MAC

マルカツアタックカードシステム

そりゃ、お年玉もいいでしょう。でもね、お年玉は年に１回しかもらえないのよ。だったら年中もらえるMACの方がいいと思うの。

もうすっかりおなじみのMACについて、念のため簡単に説明しちゃいまぁす。

「一定の点数を集めると、豪華なプレゼントが必ずもらえる、スペシャルラッキーなカード」と覚えてくれるといーかも♡

下の表がその賞品と必要な点数。そして右ページについてるのが、キミが集めるMACなの。カードっていうには薄い気がする？ そんなこと気にしないの！

これを毎号20MACずつみんなにあげちゃうけど、１回に使える同じ号のMAC（表面に番号がついている）は40MACまでしか使えないのよ。

毎号20MACずつコツコツ貯めていくのもいいけど、それじゃなかなかほしい物がもらえないよね。そんな時には「裏技的達人」や「いくいくパラダイス」などのコーナーにハガキを送ってスペシャルMACを狙っちゃえばいいのよ。

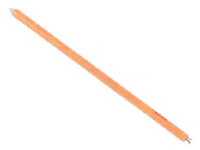
もっとたくさんMACがほしい人は当カジノクイズ・MACベガスに挑戦してね。定額のMACを払ってクイズに応募、正解者の中から抽選で数名に賭け金の数百倍の配当MACをプレゼントしちゃいま～す♡

1


㊛ステッカー 25MAC

2

㊛ボールペン 50MAC

3

㊛シャープペン 200MAC

4

㊛専用原稿用紙 300MAC

5

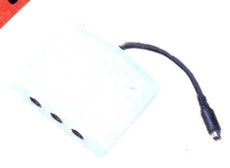
ミニ四駆 600MAC

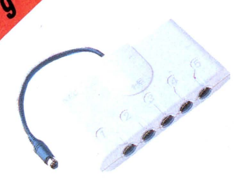
6

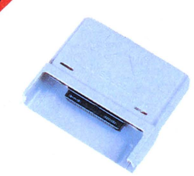

㊛テレホンカード 670MAC

7

㊛Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト(¥6,500まで) 2,800MAC

12

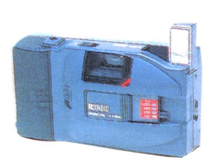
ターボスティック 3,250MAC

13

アスキースティックエンジン 3,500MAC

14

ソフト(¥6,500以上) 3,500MAC

15

カメラ 9,500MAC

16

カラー液晶TV 10,500MAC

17


ウォークマン 11,500MAC

18

セガ メガドライブ 12,500MAC

19

PCエンジン 14,500MAC

20

CDプレイヤー 20,000MAC

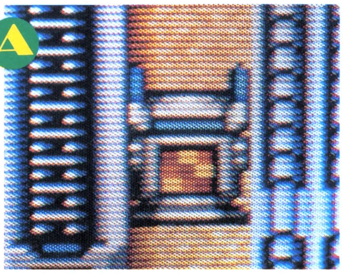
第9回・ドラえもんの パネルクイズ アタック11

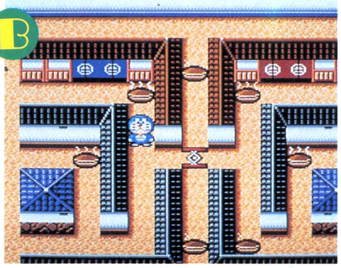
……そうそう、昔「パネルクイズ・アタック25」というクイズ番組があってねー、あたしも子供の頃、よく見たっけ。……え？ 今もやってるの？

さてさて、しょーもないボケは鏡モチの裏にでも置いといて、と。今回は密かなハマリゲーム『ドラえもん迷宮大作戦』からお題をいただきました。

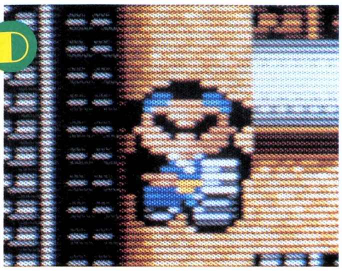
Ⓐ〜Ⓚまでの11枚の写真を、ワールドとその登場キャラとで組にしていくと、登場キャラが2人になってしまうワールドがあります。それをⒶ〜Ⓚの記号で選んでネ!!

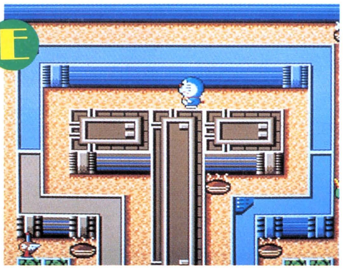


A


B


C

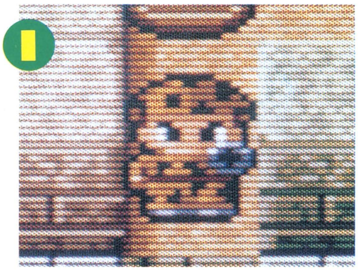

D


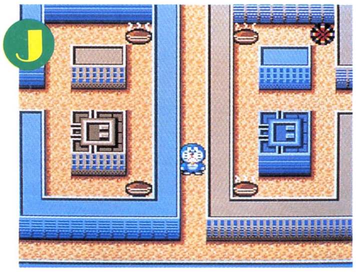
E


F


G


H


I


J


K










MAC 答えがわかったらスグ応募してネ!!

『ドラえもん迷宮大作戦』ってなーんか懐かしいよーな気がするのよね。この胸の中に込み上げてくる、熱い思い出はいったいなに？ なんなの……？ と思い巡らせてみたら、ふと思い出したのが『平安京エイリアン』だったのよねー。

昔のゲームっていうと、まっさきに頭に浮かぶのは『インベーダーゲーム』だけど、その後に流行ったパズルアクションゲームの走りが『平安京エイリアン』だったのよね。

あの当時、京大生だったか、東大生が作ったって噂といっしょに、あっという間に広まったのを、あたしは今でもよく覚えてるわ。あっ、コラ！ レディの年齢を推測しないよーに!!

もちろん『平安京エイリアン』よりはるかに面数も多く、より複雑な、このゲームもハマッてしまうわよ!!

……買って１週間。いまだに"ふつう"を終われないあたし…。

今回のレート

応募料MAC…5MAC
配当MAC…1000MAC
配当人数……………20名
難易度Ⓓ

第7回(12月号)の正解と当選者

第７回（12月号）の正解は75マスでした。右に掲載した10名の当選者のみなさんに、配当ＭＡＣの5000ＭＡＣをお送りしま～す。オメデトウございます♡

久保竜大（青森県）	足立康司（東京都）
渡辺勝成（岩手県）	山本秀典（兵庫県）
松井智明（福島県）	徳田章吾（岡山県）
山本　実（新潟県）	阿部浩二（広島県）
近　俊宏（新潟県）	安達恵司（大分県）

★応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書いて、MAC右下の数字(点線の中の三角の部分)を１枚切って貼り、「MACベガス②係」に送ってください。旧MACを使う人は、5MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

●MAC商品プレゼントに応募する方へ

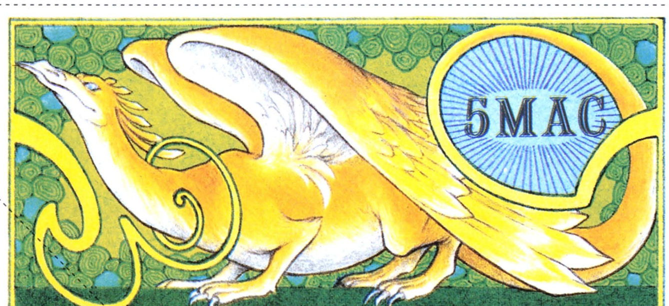
規定数のMACを集めたら、そのプレゼントがもらえるぞ。ただし同じ番号(MARUKATSU900201という数字)のMACは８枚までしか使えないぞ（旧MACは２枚まで、「裏技」などの採用者、ベガスの当選者に贈られるスペシャルMACは何枚でもOK)。

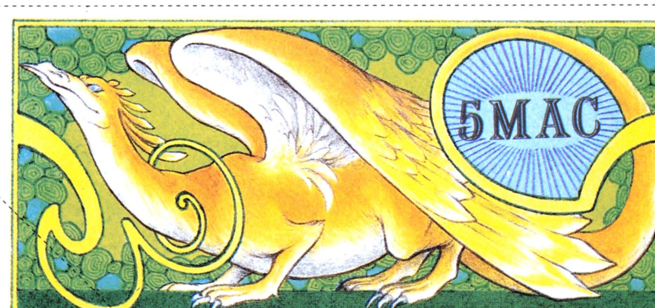
住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品の番号(11・14はソフト名)、MACの賞品に加えてほしい物を書いた紙と集めたMACを封筒に入れ(1～3の賞品希望者は、自分のあて先を書き62円切手を貼った封筒も同封してください)、「MAC係」に送ってください。

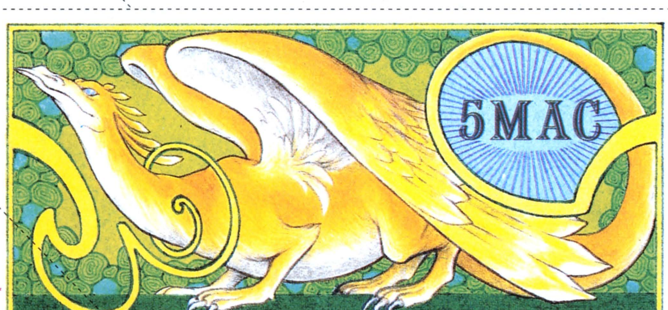
●あて先

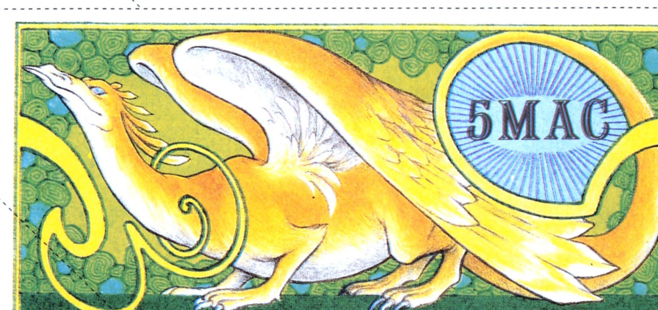
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ㊫PCエンジン編集部
「MACベガス②係」または「MAC係」

MACベガスのしめ切りは１月31日(必着)。









NEWSoft TIMES 延長戦

最近、ぐっと発売されるソフトの数がふえて、うれしいよね！　でも…そのぶんどれにしようかな!?　ってまよっちゃうよね。そんなときは㊖PCをちゃんと読んで勉強するべし!!

ヴェイグス

ビクター音産／3月発売予定／価格未定／ACT

パソコンで発表されて、熱狂的なファンを得たゲームがPCエンジンにも登場だ！　敵の攻撃でだんだん壊れていく自機のリアルさや、撃墜した敵の数に応じてパワーアップできるというシステムが、とても面白いゲームだよ。



敵をビシバシ撃墜だ!!

“ヴェイグス”とは、地球連邦軍が開発した、最新戦術用格闘ロボットのこと。突如地球に襲いかかってきた、未知の敵に対処するため、戦場で回収した高性能の敵メカを研究して製作したものなんだ。本当ならば、“ヴェイグス”を大量に生産して、一気に戦局にケリをつけるのが連邦の考えだったのだけれど、敵の大攻勢が開始され、生産ラインが壊滅、ストップ。そこで、



⬆反転、ジャンプと、華麗な動きで敵の攻撃をかわせ！

プロトタイプとして完成していた１台を改造強化し、敵の本拠地に単独で攻め込む作戦が実行されることになったというわけ。

そのパイロットとして“ヴェイグス”を操縦するのは、もちろんプレイヤーであるキミだ。

では、実際のゲーム内容を紹介しよう。戦闘シーンは、横スクロール型の廃墟や平原など。そのステージの中で、上から左右から次々に敵が出現してくるというわけなんだ。それに対抗する“ヴェイグス”の装備は、頭部に敵の接近を察知するセンサーを、右腕には遠距離用のビームライフルを、左腕には接近戦用のフィールドパンチを付けている。さらに補助武装として、胸にバルカンもあるぞ。防御機構としてはシールドがあり、ゲージが０になるまで敵の攻撃を防いでくれるんだ。０になっても腕がなくなったり、頭だけがないような状態で戦っていけるっていうのがポイント高いよね。

ゲームの完成が待ち遠しい１本といえるぞ。



➡むう、地球上にこんな風景の場所があったなんて……。



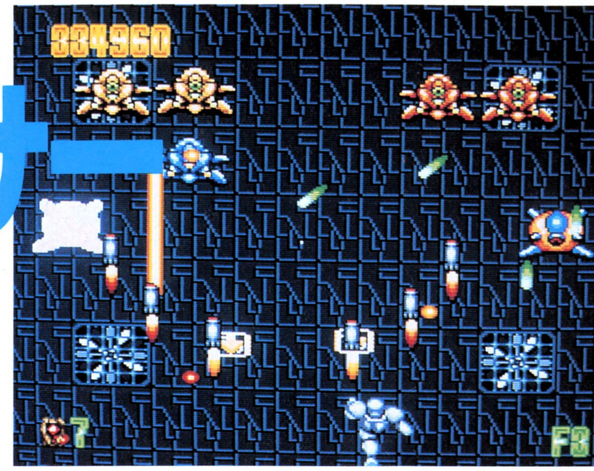
⬅オリジナル版では、計15シーンものステージがあった。PC版では？



➡“ヴェイグス”は、ミッションクリアごとに機体をパワーアップできる。

異色のロボットシューティング！

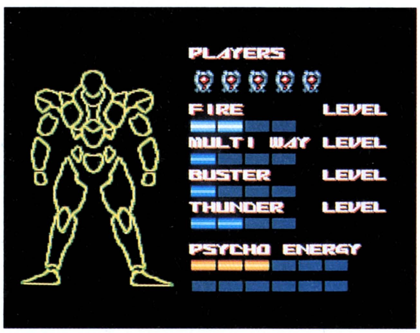
サイコチェイサー



ヒューマノイドタイプのマシンを操作して、群がる敵をやっつけろ！　ナグザットのハイパーシューティングゲームは、ちょっと変わっているけれど、縦スクロールの本格派。PCエンジンの美しい背景の中で、キミと敵との激しいバトルが繰り広げられる!!

ナグザット／4月発売予定／価格未定／STG

武器を使いこなして、超絶のステージを突破!!



➡ステージクリア後のパワーセレクト画面。ここでパワーを武器に振り分ける。

このゲームのマイキャラは、地上歩行しかできないヒューマノイドタイプのメカ。キミはそのメカを操って、邪魔な障害物を避けながら、不気味な敵たちをなぎ倒す。ちょっと異色の縦スクロールシューティングなのだ。でもその実態は、超高難易度のハードバトル!!

キミの使える4種類の兵器。これを、敵や状況に合わせてうまく使い分けられるかどうかが、勝負を決めるぞ。



⬅美しい背景の中、熾烈な戦闘が繰り広げられる……。

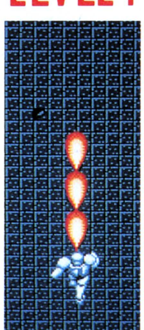
パワーアップは4段階!!

Fire

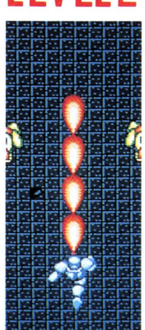
前方に向かって炎を発射する。レベルが上がるにつれ、連射できる数が増える。威力はあるので、ボスとの戦いなどに有利。ただ前方にしか撃てないので、敵に回り込まれたときなどには別の兵器に変えたほうがいい。

それぞれの兵器のレベルは、アイテムを一定数取ることでアップする。でも取ってスグにアップするわけじゃない。ステージをクリアした後で、ボーナスパワーを各兵器に振り分けるのだ。そのステージで獲得したパワーアップアイテムの数によって、ボーナスパワーの数も増減するぞ。

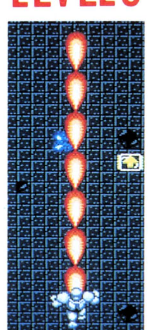
LEVEL 1



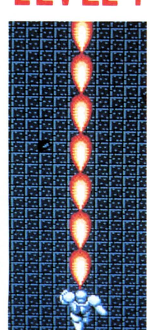
LEVEL 2



LEVEL 3



LEVEL 4



Multi Way

弾を前方に1方向と、後ろ2～6方向に発射する。レベルによって弾の数は違う。自機の後方から攻め寄せる敵には、かなりの効果がある。だが前方への攻撃は、ないよりはマシ程度のもの。また、弾に威力がないので、装甲の厚い敵には通用しない。後方に出現する敵専用の、ワンポイントとして使うのがいちばんだ。

LEVEL 1



LEVEL 3



LEVEL 2



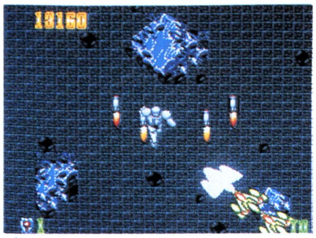
LEVEL 4



白熱の戦場で待ち受ける強大な敵!!

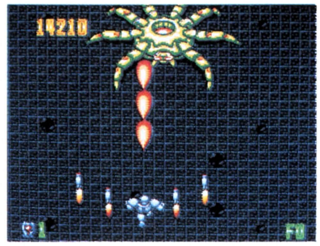
Stage1 装甲車の残骸が横たわる戦場

兵器の残骸が点在する中、敵を蹴散らしながら進む。後方より接近する敵、障害物など、最初のステージから難易度は高い。中ボスはロボット。ボスは巨大なクモを連想させる形状をしている。



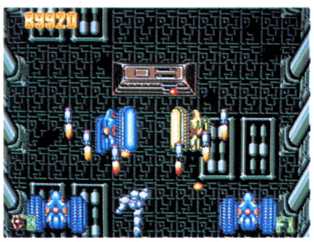
⬆自機の後方から出現する敵。マルチウェイで蹴散らせ！

⬇ステージ１のボス。２匹出現する。ファイヤーの連射で倒すのだ。



Stage2 荘厳な建物の中で戦車は唸る

敵ロボットと共に、巨大なキャタピラを持った戦車の大群が襲いかかる。ステージ１でパワーを集めて兵器をレベルアップさせていないと、クリアは非常に難しい。ボスは巨大な貝のような形だ。



⬆戦車の大群が襲いかかる。中にはレーザーを吐く敵もいるので注意が必要だ。

⬇ステージ２のボス。外装がはがれると攻撃的になるぞ。



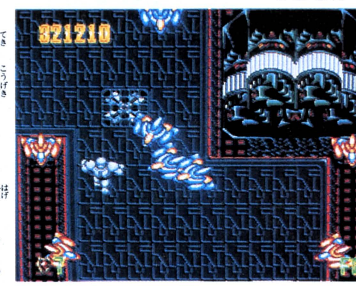
Stage3 以降もスゴイ！

青白い砂漠のようなステージ、最新の兵器工場をイメージさせるステージなどなど、ステージ３以降も、PCエンジンの美しいグラフィックは冴える。また敵の攻撃も、どんどん熾烈になってくるぞ。はたしてキミは、６つのステージをすべてクリアして、感動のエンディングを迎えることができるか？



⬆PCエンジンの威力を見せつける、巨大なボスキャラだ。

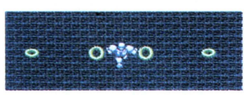
➡敵の攻撃はますます激しくなる。はたしてキミは生き残れるか!?



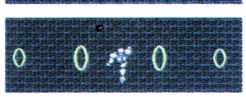
Buster

横方向に丸いレーザーを発射する。前後への攻撃はまったくできない。Fireで撃ち漏らした敵を撃破したり、ボスが横に回り込んできたときに使おう。

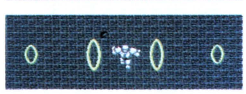
LEVEL1



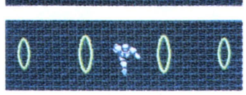
LEVEL2



LEVEL3



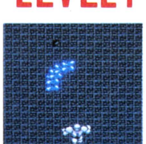
LEVEL4



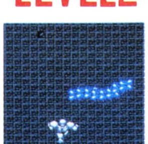
Thun-der

自動追尾型のレーザーを発射する。威力は弱いが、発射されるとしばらく敵にダメージを与える。ただし障害物に当たると消滅する。また、なかなか思ったように動いてくれない。

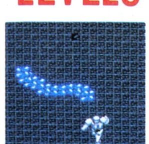
LEVEL1



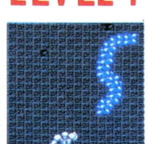
LEVEL2



LEVEL3



LEVEL4



アイテムもいっぱい！

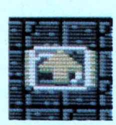
パワーアップ用のカプセルから、全滅、無敵アイテムなど、敵を倒すとさまざまなアイテムが手に入るのだ。

ミサイル



攻撃時に、自動的にミサイルが発射されるのだ。

スピードアップ



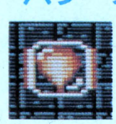
取るたびに、自機のスピードがアップするのだ。

スピードダウン



取るたびに、自機のスピードがダウンしてしまう。

パワーチップ



敵を倒すことにより出てくる。８個でゲージ１UP。

サイコエナジー



パワーアップの、サイコエナジーのゲージが１UP。

無 敵



一定時間、敵に接触してもやられなくなる。

エクステンド



自機が１機増えるという、おいしいアイテムだ。

WRITER'S NOTE

プレイしたのは未完成サンプルだから、このまま発売されるとは限らない。でも、このバージョンについて言わせてもらうなら、難しい、の一言。せめてある程度のダメージを受けても大丈夫なようにしてほしかった。

ちなみに、このスペースが思いきり細長いのは、このコラムの存在を、完ぺきに忘れていたという、それだけの理由だったりする。困ったものだ。（マッピー）

ああ、青春のドッジボール

熱血高校ドッジボール部 番外編

アーケード、ファミコンと暴れまわったくにおくんが、ついにPCエンジンに殴り込みをかけてくることになったぞ。ドッジボールゲームとしてはエンジン初のゲームになるわけだ。エンジン版には番外編ということで、クエストモードってのもあるんだけど、今のところどんな内容になるか明らかにされていない。いったいどうなるのか楽しみだね。



ナグザット／発売日未定／価格未定／SPG

くにおくんがPCに殴り込みだ！

普通のドッジボールは、シュートボールに当たったら外野行きだよね。でも、このゲームでは、選手の体力がなくなるまで、つまり、死ぬまで戦わなくちゃいけないんだ。んで、コート内の4人が全滅したら負けってわけ。外野の3人はひたすら外野で、直接ゲームの勝敗には関係ないぞ。

やることはいたって簡単。ただ相手にボールをぶつけるだけ。そして、全滅させればいいのだ。ただし、ノーマルシュートでは、与えるダメージが少ないから、必殺シュートと連続シュートで一気にやっつけよう。

気合を入れて、世界一を目指せ！

3つのゲームモード

世界大会



日本大会から始まって、合計7チームと試合をする、1人プレイ用のモードだ。このモードでは、時間切れはプレイヤーの負けになるから、早めの攻撃を心がけようぜ。

学園対決



熱血高校と花園高校が対決する2人プレイ用のモード。くにおとりきの宿命の対決でもあるわけだ。このモードで時間切れになったときは、生存者が多いチームの勝ちだぞ。

クエストモード

？

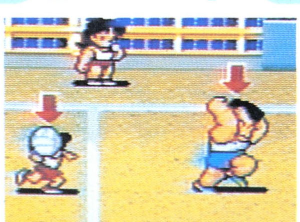
わかっているのは名前だけという、謎のモード。“クエスト”というからには、もしかして、あの……!?

基本テクニックを覚えようぜっ！

シュート、パス、ボールのよけ方は右を見てくれ。それ以外の基本テクニックを説明するぞ。まず、プレイヤーが操作できるのは、矢印で示されている選手だけ。他の選手は動かしたくても動かせないぞ。十字キーを2回押すと選手が走る。

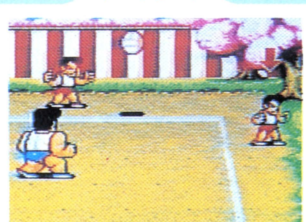
また、ボールのキャッチはⅠボタンだぞ。

シュート



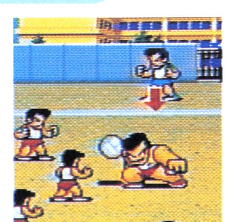
シュートはⅡボタンで。必殺シュートは、走りながら打てば出るぞ。ジャンピング必殺シュートが最強のシュートだ。

パス



十字キーでパスしたい方向を決めて、Ⅰボタンでパスする。相手チームのパスボールでも、ジャンプすれば取れるかも…。

よける

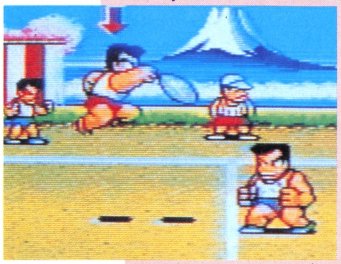




よけ方は2通り。ⅠとⅡを同時に押してジャンプしてよけるか、Ⅰだけ押してしゃがむかだ。当然、矢印がついてる選手だけだぞ。Ⅰでボールを取ってしまうのが一番いいんだけどね。

必殺シュートで叩きのめせ！

必殺 くにおのジャンプシュート



⬆右を2回押して走り、Ⓐと Ⓑを同時に押してジャンプし、Ⓑでシュート！ 最強シュートがりきを襲う!!

バコーン！

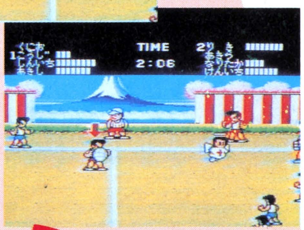


⬆うぅ！ 目ん玉が飛び出たあぁ！ このダメージは大きいぞぉ！

タコ殴りはタマらない

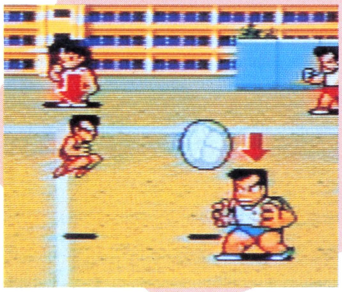


⬅シュートをくらった選手はしばらく起き上がれない。そのスキに再びシュートを受けないように、他の選手でカバーしよう。



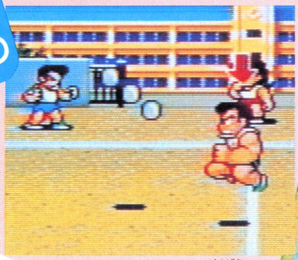
➡カバーしてやらないと、連続してシュートをあびて、そのまま昇天してしまう可能性が高いぞ！

BIG BALL



⬆"あきし"の必殺シュートがこれ。ボールがデカくて、いかにも威力がありそうだ。

りきの分裂シュート



⬆お〜っと、りきの怒りの反撃。ボールが3つになったぁ!!

うげぇ〜！



➡あまりの衝撃に、くにおがフッ飛んだぁ！ さぁ、くにおは立ち直れるのかぁっ！

世界にいどむ熱血高校！

花園高校に勝って新聞にデカデカと載った熱血高校は、調子づいて世界に挑戦することにした。はてさてどこまで勝ち進めるのやら。世界の壁は厚い。くにおくん率いる熱血高校の運命は、キミの腕にかかっている！



⬆ナグザットスポーツ一面トップ！ テレるぜぇ。

⬇おい、コラ！ 滑走路を走るなっつーに！





⬆この飛行機、ちゃんと飛ぶのかな…。チト不安。

イギリス



⬅コートは石畳。転んだら痛そうだなぁ〜。

アイスランド



⬆ほえぇ、氷の上で試合するんかいなぁ〜。ひえぇ、つめたいよぉ。お、滑るぞぅ！

中国



⬆中国だけの肥満キャラだ。太ってるのに、なかなかすばしっこいんだなぁ、こいつが。

アフリカ



⬆真っ赤な夕日がキレイだなぁ。んでも、いっこうに沈まないのはなぜなんだろー…。

アメリカ



⬆あらら、みなさんストリートファイターみたいで強そうなのねん。こわいよぉ。

WRITER'S NOTE

ふふっ、ドッジボールなら私に任せなさい。いつも最後までコートに残ったものだ。え？ ひたすら逃げ回ってただけだろうって？ ははは、そのとお〜り！

（サイレンサー堀）

PCエンジンに小夜ちゃん登場！

奇々怪界™

タイトー／3月発売予定／予価¥6,600／A・STG



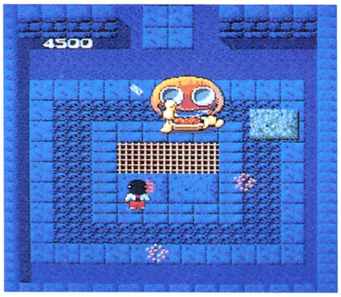
今ではタイトーの顔の1つとなっている小夜ちゃんが、ついにPCエンジンにお目見えだ！　小夜ちゃんの一生懸命な姿がかわいらしくって、思わずゲーセンでお金をつぎ込んでしまった読者もいるはずだ（と思う)。不思議な魅力がいっぱいの『奇々怪界』！　こうご期待！

人気の秘密はやっぱり小夜ちゃん！

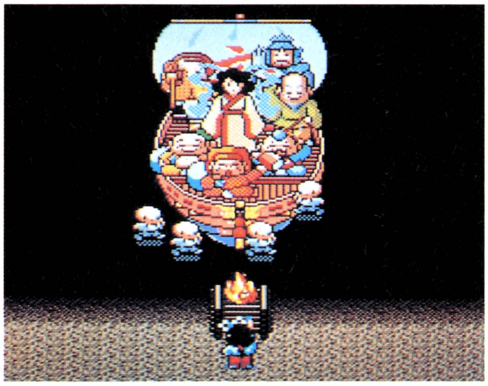


このゲームの主人公は小夜ちゃん。とってもかわいいんだけど、彼女は悪霊を退治することができる不思議な力を持った巫女さんなんだ。小夜ちゃんが“おふだ”と“おはらい棒”を使って、悪霊に封印されてしまった“七福神”を助けにいくっていうお話なんだよ。

“おふだ”は飛び道具として、遠くの敵をやっつけることができるんだ。ときどき落ちている、“パワーアップおふだ”を拾うと、おふだが遠くまで飛ぶようになったり、おふだの当たる範囲が広くなったりするぞ。“おはらい棒”はっていうと、近くにワラワラと寄ってくる敵を弾き飛ばす力があるぞ。それからある場所をおふだで撃つと、“玉”が出てくることがある。これは霊力のこもった玉で、小夜ちゃんの霊力を増大させるアイテムだ！



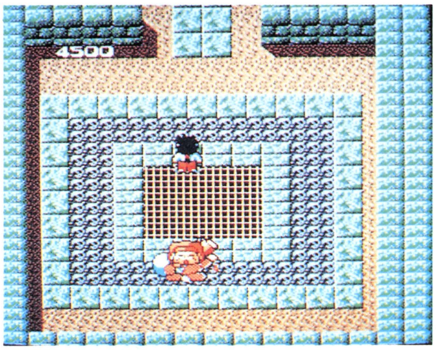
⬅親玉にダメージを与えると、一枚ずつ封印が解けていくのだ。



⬆ああっ！　七福神が妖怪たちにさらわれてしまったぁ！　これは一大事だぜ。

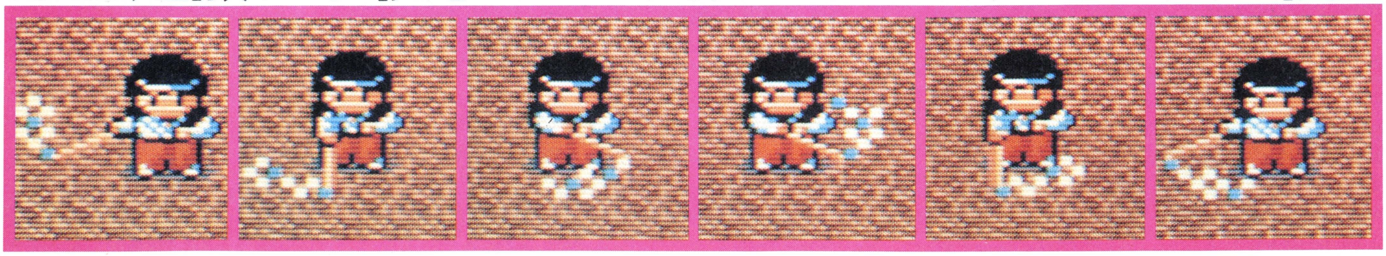


⬆お堂の中からろくろ首がヒュルルー。今はオバケ屋敷の季節とちがうぞ!!



⬆やったねまずは1人助けたぞ！　いやぁ、助けられたほうの神様は実にうれしそうな顔をしている。

悪霊退散！ 小夜ちゃんのおはらいパターン大公開！



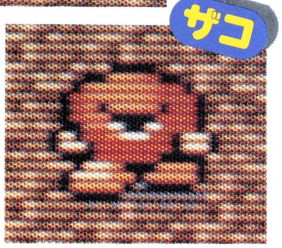
NEWSoft TIMES

アーケード版のファンもこれで満足でしょ？

PCエンジン版『奇々怪界』は、写真を見てもらうとよくわかるんだけど、アーケード版にうりふたつ！ 最近アーケードに忠実な移植が増えてるけど、これもその1つに入るんじゃないかな？ いいできだから、アーケード版にはまった人でも大満足だと思うよ。もちろんアーケード版をやったことのない人だって、十分楽しめちゃうぞ！ キャラもかわいいから、女の子でも、とっつきやすいゲームといえるかもね？ では、序盤のステージ1・2をチョロっと紹介だぁ！



⬅始まるとすぐ出てくるザコオバケ。こんなやつひとひねりだぜ！



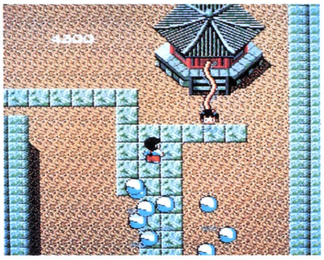
⬅こいつにとりつかれると、スピードが遅くなる！ おはらい棒で吹き飛ばしちゃおう。

STAGE1

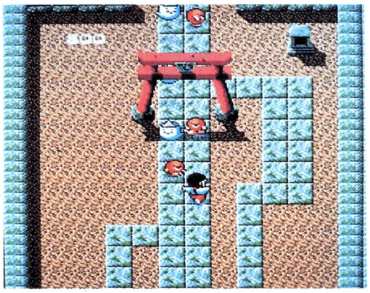
まずは腕試し…といった感じの面。白い幽霊がいっぱい出てくる。こいつは弾を出してくるけど、動きは遅いのでおふだでビシバシやっつけちゃおう！

鳥居が見えてくると、前方から勢いよく一つ目の妖怪が攻めてくるのだ。こいつは接触しても死なないけど、とりつかれると小夜ちゃんの移動スピードが遅くなっちゃうぞ。

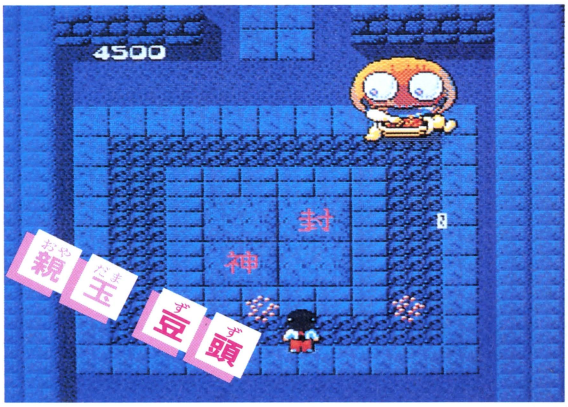
親玉は豆頭。豆をバラバラと投げつけてくるぞ！



⬅後ろにオバケ、前にろくろ首。ここはおはらい棒で切り抜けよう。



⬅始まって間もないのに敵がワサワサ。近寄らないでぇー!!



⬆こいつの投げてくる豆はすきまが広いので、あまり近寄らずに攻撃するのがミソ。パワーアップしていればなおいいね。

STAGE2

雰囲気的には1面とあまり変わらないけど、途中に橋が出てくるぞ。橋から落ちると、小夜ちゃんは溺れてしまって、アウトとなる。面の途中には、野菜が飛び出す井戸があるぞ。当たると痛いので、うまくさけながら、サクサク進んでしまおうね。

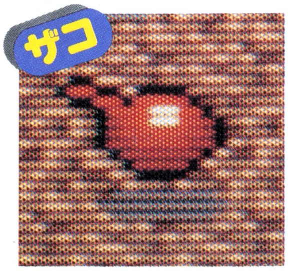
親玉は雷電王。名前の通り、雷を投げてくるんだ。



⬅この橋から落ちただけでアウトなんてところが女の子らしくてよい!?



⬅井戸から野菜がジャンジャン飛んでくるが、速いので注意しよう。

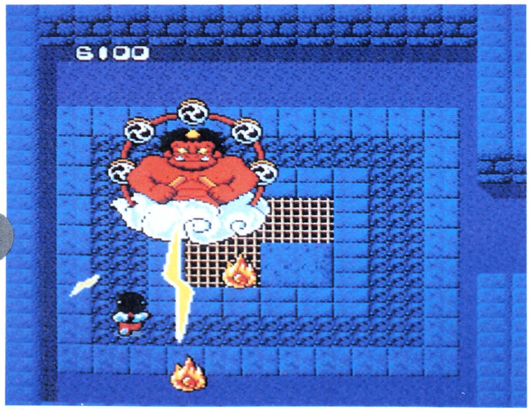


⬅3〜4匹列になって登場する。おはらい棒でよけるのがグッド。



⬅画面横から走ってくる。動きが速いので遠くから攻撃だ。

親玉雷電王

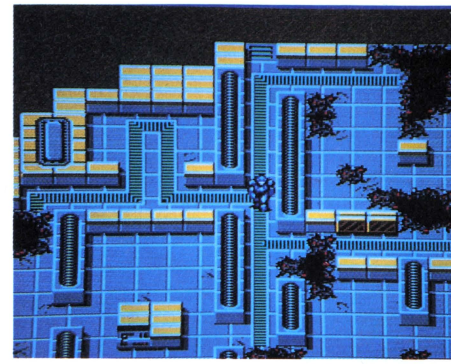


⬆カミナリを投げてくる雷電王。しばらく燃え続ける炎に当たってもアウトなので、気をつけて移動しよう。

WRITER'S NOTE

とにかくこのゲームは舞台設定がすばらしい。出てくる敵がみんな日本の妖怪だし、音楽も日本調。そのせいか、バリバリA・STGなのになんとなくほのぼのした雰囲気になってしまうんだよなぁ。最近はやってるメカニックバリバリ、敵はゲチョゲチョという設定の中にポツンとこういうのがあると、かえって目立ってしまうところがまたいい。個人的にはハマったほうなので、ここまで完ペキだと昔の感覚がよみがえってきてしまい、パッドを握る手にも力が入るってもんだね、うん。ここまでやれるPCエンジンってやっぱりスゴイ機種なんだなぁと思う今日この頃……。　(YASM・小西)

サイバーナイト



トンキンハウス／発売日未定／価格未定／RPG

いままでにないSF・RPGを目標に掲げて製作されている『サイバーナイト』が、少しずつ完成に近づいている。未知の宇宙空間を舞台にしたストーリーにふさわしい、未来的な要素や新しいアイデアを盛り込んだゲームの一部をまたのぞいてみよう。

これが惑星フィールドの最新バージョン



どうも。SF・RPG『サイバーナイト』の追っかけ情報第3弾で〜す。ただいま順調に製作進行中で、関係者の守りが固いのにも困りはてましたが、なんとか今月も新しいネタを奪いとってまいりやした。その命がけでとってきた写真が右の2枚。

ジャーン！　見てわかるとおり惑星に着陸して調査してるシーンだ、ハッハッハ。なにしろ主人公達が乗る宇宙船「ソードフィッシュ」は、地球に戻るために10数個もあるという、いろいろなタイプの惑星を調査・探険しなければならない。これもきっとそのひとつなんだろうけど、住民がいたりして調べがいがありそうだね。話を聞くと行ける場所が増えるのはRPGの常道。ここには、どんなシナリオが隠されていることやら。グループSNEのことだから簡単そうに見えても奥深いんだろうな。



⬆初めて見つけた星「緑の惑星」は20世紀の地球とそっくりだった。

⬅銀河のなかにある氷の惑星を調査中。左上にあるドームが都市だ。

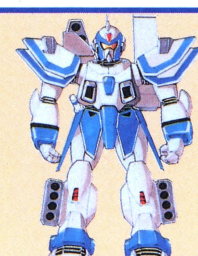
パーティが着るモジュールはこの5タイプだ

惑星に降りるときは〈モジュール〉と呼ばれるバトルスーツを装備するのは覚えているよな。この5タイプのデザインイラストを手にいれたぞ。いままで聞いていた軽タイプや重量級というんじゃなくて、なんと5タイプすべて性能が違っていて個性があった。パーティは3人編成だし、これに武器も装備するとなると、パーティ・バリエーションはかなりありそうだ。どの惑星でも同じものを着ていればいいってこともないだろうし、いろいろ試して遊べそうだぞ。ただ硬いヨロイ、強い剣を手に入れればいいだけの、ファンタジーRPGとはぜーんぜん違う。これがまさに「SF的」ってやつだ。



⬆明るくなっているエリアがモジュールの移動可能範囲。

タイプ1・レックス

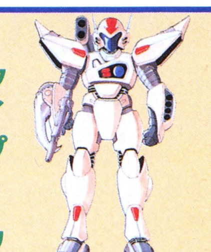


万能型主力モジュール。どんな状況にも応じられるように設計されている船外活動用一般タイプ。

モジュールの使い方は戦術による

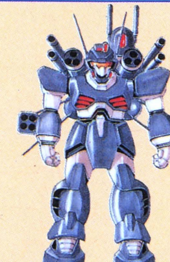
戦闘には射撃と格闘があり、モジュールにもそれぞれ、向き不向きがある。パーティの装備してるモジュールによって戦術を考えないと、予想もしない敵に苦戦をしいられるだろう。

タイプ2・ウィナー



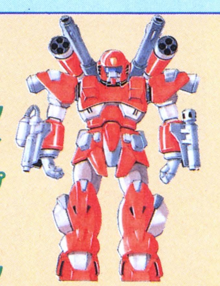
主戦闘用モジュール。装備しだいで射撃・格闘戦のどちらにも加われる戦闘型の主力選手だ。

タイプ3・シェリフ



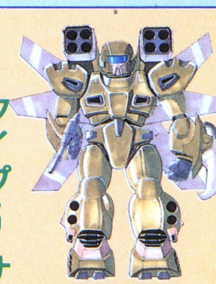
対空戦闘用モジュール。上空から襲いかかる敵に対抗するために開発された特殊タイプ。

タイプ4・タイタン



駆逐用重モジュール。両肩に積み込んだキャノンに注目。後方支援で活躍するたよりになる赤武者。

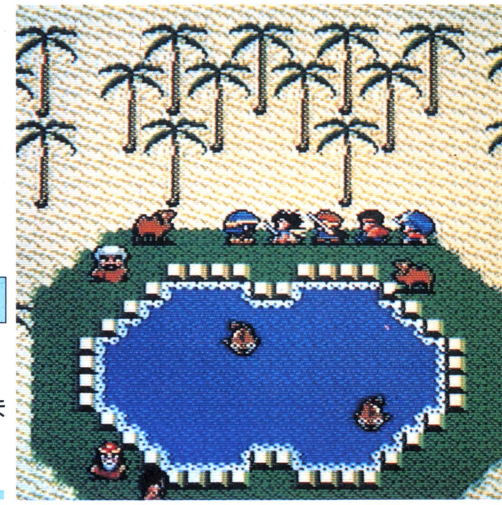
タイプ5・サウルス



格闘戦用重モジュール。別名ハードパンチャー。格闘戦用に考案された特殊武装の数々を見ろ！

夢あふれる冒険RPGだ！
シンドバッド
——地底の大魔宮——

I.G.S.／4月発売予定／価格未定／RPG



RPGファン必見！　壮大なストーリーの中で、夢とロマン…謎また謎が展開する、オリジナル・大型RPGが登場するぞ！　キミは主人公シンドバッドとなって、さまざまなドラマの待つ冒険の旅へと出発するのだ。

憧れのシェラザード姫がとらわれの身に……

シンドバッドは、幼なじみのアリババと商いをしながら、母親と2人でひっそりと暮らしているどこにでもいるような普通の少年なんだ。

そんなシンドバッドのささやかな夢は、王宮に住むシェラザード姫とお友だちになることだ（なんだかかわいい奴だなぁ）。

ところがある日、シンドバッドのもとに悲しい知らせが舞い込んだ。憧れのシェラザード姫が、王宮に忍び込んだ謎の盗賊にさらわれてしまったというのだ！　その知らせを聞いたシンドバッドは、アリババとともに、シェラザード姫の救出に出かけることになったのだが……。

さっそく街に出た、シンドバッドたちの耳に入ってきたのは、とらわれの身となったシェラザード姫のことばかり。噂では、かなり悪評の高い盗賊の一味の仕業らしい。一刻も早く、シェラザード姫をさらっていった盗賊一味のアジトを捜し出し、とらわれの身になっている姫を救出しなければならないぞ！



⬅あ！　あなたは憧れのシェラザード姫！　ラッキー！　…と思ったら夢でした。



⬅なんと！　シェラザード姫がさらわれた？　なんてこったい！



➡街の北側にはシェラザード姫が住んでいた王宮が見える。

街の中で利用できるお店

シンドバッドたちがお世話になる、街の中のお店だぞ。利用できるお店は、寺院・武器屋・道具屋・防具屋の全部で4つ。何をやってるかは、お店の名前でわかるよね！

どのお店も、シンドバッドたちの冒険には必要なお店ばかりだから、はじめて入る街のお店は、必ずチェックしようね。ひょっとしたらおいしいアイテムを売ってるかも…。

寺院



⬅「天の声」でセーブ、もしくはパスワードが聞けるところ。

道具屋



⬅冒険に必要なあらゆるアイテムが売られているところ。

武器屋



⬅シンドバッドたちが装備することができる武器を売っている。

防具屋



⬅シンドバッドたちの身を守る、防具を売っているお店。

街の外には危険がいっぱい！

街の外に出ると、モンスターがうようよしている危険なフィールドになる。遠くにいけば、いくほどモンスターは強くなっていくから、最初は街付近で戦うようにしようね。

街の北には、王宮があるんだけど、最初は中に入れてもらうことはできないんだ。

この先、どうやって進んでいけばいいのかな？



⬅戦闘シーンに突入だ。どいつも強そうだなぁ。



➡壺があった。中には何か入ってるのかな？

WRITER'S NOTE

最近デキのいいRPGが増えてきたんで、RPGファンのボクとしては、うれしいかぎりなんだ。この『シンドバッド』は、まだまだ途中バージョンなんだけど、期待できるデキになってると思うよ。早くみんなに動いてるところを見せたいなぁ。RPGファンは首を長くして発売を待っててね。　（さ）

NEWSoft TIMES

将棋修業
初段一直線

ホームデータ／2月発売予定／価格未定／ETC



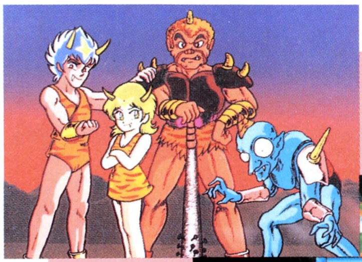
究極のSLG"将棋"が登場だ!!

と一っても強い実力派から、これから始めてみようかな？　という超初心者の人まで楽しめる、ユーザーの立場にたった内容の将棋ゲームが登場しちゃうぞ。

このゲームでは、2つのモードが設定されていて日本将棋連盟の規定に基づいた本格的将棋と、コミカルでやさしい将棋が楽しめるんだ。1つは、3級から初段までの実力を持つCPと対戦する"実戦対局将棋"。最後まで勝ち進むことができれば、キミの実力は初段並みという認定までされてしまうんだ。2つめは"将棋桃太郎"で、桃太郎VS鬼の戦いを楽しいグラフィックや特殊アイテムを使ったやさしく面白い対局にしてあるんだよ。

キミも元祖SLG"将棋"の初段をめざして、修行してみないか？





⬅とても凶暴（？）な鬼を、桃太郎と3匹のお供でこらしめよう。

⬇おおっと、こりゃ情けない桃太郎だぜ！



⬅ルールもスタイルも本格派。将棋好きのキミなら、こたえられない内容のソフトだね。

イメージファイト

アイレム／2月発売予定／価格未定／STG

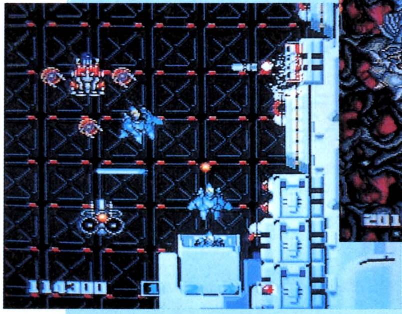
大人気ゲームの発売決定!!
アイレムからのお年玉だ!!

超本格的STG『イメージファイト』が、ついにPCエンジンのソフトとして登場だ!!　これは、締切ギリギリに飛び込んできた、ビッグなウレシい情報だぜ！

このゲームは、'88に発表された縦スクロールのSTG。4段変速のスピードを自分でコントロールし、3つのオプション・5種類の攻撃方法を使いこなすという内容は、他に類をみない難易度の高さとともに、このゲームの特徴&人気の理由だったよね。

で、PC版ではどんな感じに仕上がってくるのかな？　というのが、みんなの気になるところだね。とくに、STGは好きだけど、そんなにうまいわけじゃないんだよなあ、というキミたち。心配はいらないぞ！　このPCエンジン版には、難易度レベルの設定がちゃんとついていて、STGの上手な人もそうでない人もゲームを楽しめるようになっているんだ。

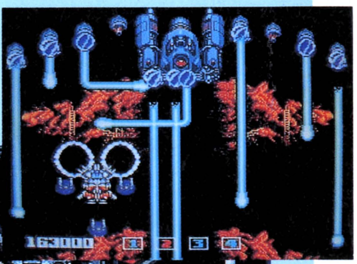
さぁ、次号ではこのゲームの全貌を徹底紹介するぞ。お楽しみに。



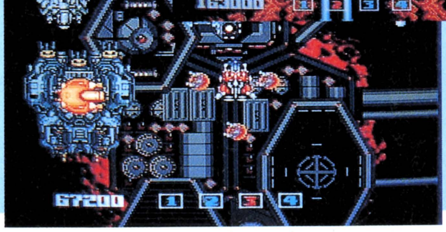


⬇みごとにアーケード版を再現しているよね。





⬆1面のボスとの対決シーンもご覧の通りのデキ。これはスゴイ。



➡ウゲゲ！　こりゃー激ムズだぁ！　しかし、そこがまた楽しい!?

NEWSoft TIMES

上海II

ハドソン／発売日未定／価格未定／ETC

人気パズルゲーム第2弾

あの『上海』の興奮を、キミは覚えているだろうか？　アーケード版としても発表されている、続編の『II』がPCエンジンにも登場するぞ。まだ、詳しいゲーム内容などについては情報が入ってきていないけど、アーケード版のような感じになるらしいとのこと。つまり、牌の並べ方（重ね方）にいろいろと変化がつけられて、手ごたえがアップする！　というわけ。発売が楽しみな1本だね。





⬆こんどの『上海II』に、キミはどう挑戦するかな？

➡手ごわさもアップ!! パズルゲームがまたまた楽しくなるね。

恐竜大図鑑

ビクター音産／3月発売予定／価格未定／ETC

超リアルな恐竜たち

『恐竜大図鑑』というタイトルを見て、いったいどんなものなんだろう？　と思った人も多いんじゃないかな？　これは、ゲームということばかりにとらわれない、自由な発想で考えられた見て楽しむ図鑑的なソフトなんだよ。今回は、まだ開発途中ということで、グラフィックの一部だけを紹介。ホント、生きているような感じだね。完成が待ち遠しい！



⬅この〝トリケラトプス〟のリアルさ！　まさに図鑑と呼ぶにふさわしいデキだ。

ROMROMカラオケ

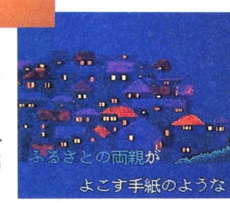
ビクター音産／1月発売／価格未定／ETC

歌って踊ろう!!

キミの好きなアイドルタレントや、バンドは誰なのかな？　みんなのだーい好きな曲ばかりを収録した『ROMROMカラオケ』の第3、4弾がビクター音産からリリースされちゃうぞ!!　ざっと、ラインナップを見ただけでも、〝ブルーハーツ〟や〝プリプリ〟なんかが入っているというウレシさだ。CDロムユーザーのキミには、うれしいソフトだよね。



⬆みんなが、よく知ってる曲ばかりってのがウレシいね！



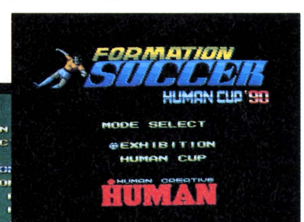
➡歌詞は、曲の進行で色が変わるから、練習もカンタンだ。

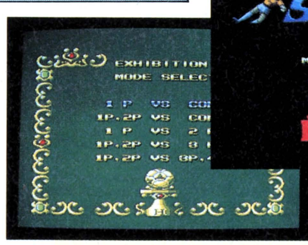
フォーメーションサッカー

ヒューマン／発売日未定／価格未定／SPG

白熱の試合を、楽しもうぜ

究極のシミュレートゲームメーカー〝ヒューマン〟の新作は、『フォーメーションサッカー』だ！　このゲームは、細かいルールの重視よりも、試合の楽しさ（特に多人数プレイ）を全面に押し出した、とても遊びやすいものなんだ。どこがそうなのかというと、まず操作性のよさ。ボールをどの程度飛ばすかとか、どっちに蹴るかといった基本的なものはもちろん。スライディングタックルや、オーバーヘッドキック、ボレーキックなどのワザも簡単な操作で使いこなせるんだよ。最高4人でプレイできたり、対CPの試合を2人で協力してできるってのも面白さのポイントだよね!!







⬅最高4人で2×2の試合ができる。マイキャラも判別しやすいので、ゴチャゴチャ感はないんだ。



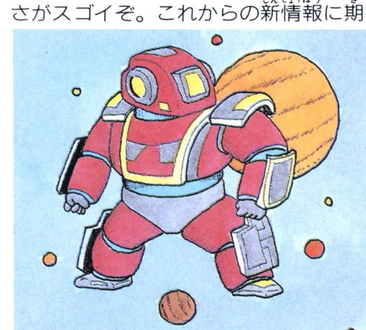
➡グラフィックもさすがヒューマン。キレイだし、見やすいでしょ？

レボリューションウォーズ

ヒューマン／4月発売予定／価格未定／SLG

期待のCD版SLG

数々のスポーツゲームを見事にシミュレートしているヒューマンが、SLGに挑戦!! しかも、CDロムでのゲームなのだ！　システムは、ヘックスによる移動とアクションによるバトルの、2パターンがあるぞ。登場するユニットは約100種類、ビジュアルシーンもたっぷりで、大容量を活かしたデータの豊富さがスゴイぞ。これからの新情報に期待だね。



⬅しっかりしたシナリオに基づく、物語の盛り上がりも見逃せないポイントだ。

NEWSoft TIMES

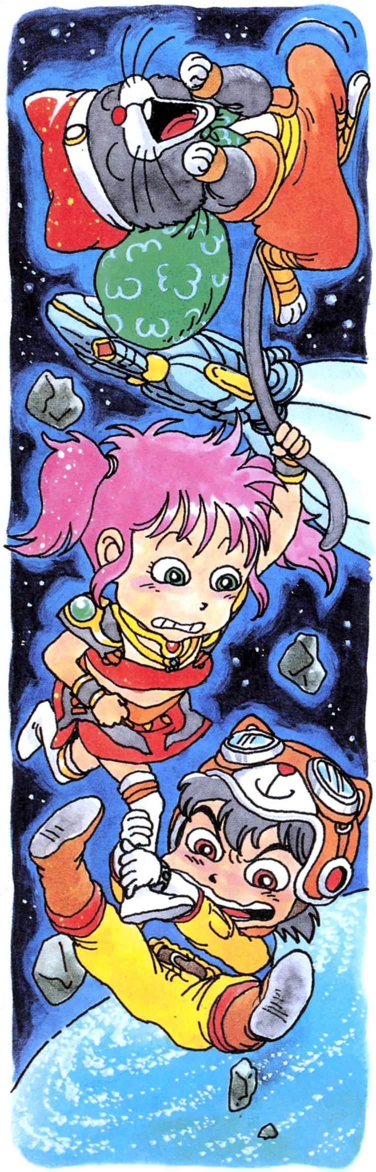
TIME Schedule

タイムスケジュール

記号の見方

ACT	アクション
RPG	ロールプレイング
AVG	アドベンチャー
STG	シューティング
SLG	シミュレーション
SPG	スポーツ
ETC	その他

㊤上位機種
㊮消費税込み
(無印は消費税含まず)



発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格	ジャンル
1／9(火)	アトミックロボキッド　スペシャル	U.P.L.	Hu-CARD　価格未定	STG
1／26(金)	タイトー チェイスH.Q.	タイトー	Hu-CARD　¥6,600	STG
1／26(金)	ガイフレーム	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD　¥5,800	SLG
1／下旬	逐電屋藤兵衛	ナグザット	Hu-CARD　予価¥6,700	AVG
1／予定	ROMROMカラオケ	ビクター音産	CD-ROM　価格未定	ETC
1／予定	スーパーダライアス	NECアベニュー	CD-ROM　価格未定	STG
1／予定	スーパー大戦略PCエンジン(仮)	マイクロキャビン	CD-ROM　価格未定	SLG
2／23(金)	飛装騎兵カイザード	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD　価格未定	SLG
2／上旬	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	ニチブツ	Hu-CARD　価格未定	ETC
2／下旬	ソル・ビアンカ	メサイヤ(NCS)	CD-ROM　価格未定	RPG
2／予定	ヴェイグス	ビクター音産	Hu-CARD　価格未定	ACT
2／予定	ニュージーランドストーリー	タイトー	Hu-CARD　¥6,800	ACT
2／予定	イメージファイト	アイレム	Hu-CARD　価格未定	STG
2／予定	初段一直線	ホームデータ	Hu-CARD　価格未定	ETC
2／予定	北斗星の女	ナグザット	CD-ROM　価格未定	AVG
3／2(金)	謎のマスカレード	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD　価格未定	AVG
3／30(金)	CYBER CITY OEDO 808	メサイヤ(NCS)	CD-ROM　¥6,200	AVG
3／下旬	ドロップロックほらホラ	データイースト	Hu-CARD　価格未定	ETC
3／予定	虎への道	ビクター音産	Hu-CARD　価格未定	ACT
3／予定	ダウンロード	NECアベニュー	Hu-CARD　価格未定	STG
3／予定	源平討魔伝	ナムコ	Hu-CARD　予価¥6,800	ACT
3／予定	奇々怪界	タイトー	Hu-CARD　予価¥6,600	ACT
3／予価	スペースインベーダー　復活の日	タイトー	Hu-CARD　予価¥5,800	STG
3／予定	サイバーコア	アイ・ジー・エス	Hu-CARD　価格未定	STG
3／予定	恐竜大図鑑	ビクター音産	CD-ROM　価格未定	ETC
3／予定	キング・オブ・カジノ	ビクター音産	Hu-CARD　価格未定	ETC
3／予定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	Hu-CARD　価格未定	ETC
3／予定	シティーハンター	サン電子	Hu-CARD　価格未定	ACT
3／予定	ダライアス	NECアベニュー	Hu-CARD　価格未定	STG
3／予定	デスブリンガー	日本テレネット	CD-ROM　価格未定	RPG
3／予定	熱血高校ドッジボール部　番外編	ナグザット	Hu-CARD　価格未定	SPG
3／予定	パラノイア	ナグザット	Hu-CARD　価格未定	STG
3／予定	ファイナルゾーンII	日本テレネット	CD-ROM　価格未定	ACT
3／予定	サイコチェイサー	ナグザット	Hu-CARD　価格未定	STG
4／22(日)	ネクロスの要塞	アスク講談社	Hu-CARD　¥6,800	RPG
4／予定	キックボール	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD　¥6,000	SPG
4／予定	シンドバッド　地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	Hu-CARD　価格未定	RPG
4／予定	スプラッターハウス	ナムコ	Hu-CARD　予価¥6,800	ACT
4／予定	バルンバ	ナムコ	Hu-CARD　予価¥6,800	STG
4／予定	パワードリフト	アスミック	Hu-CARD　価格未定	SPG
4／予定	フォーメーションサッカー	ヒューマン	Hu-CARD　価格未定	SPG
6／予定	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	Hu-CARD　価格未定	SPG
来春予定	倉庫番スペシャル	メディアリング	Hu-CARD　価格未定	ETC
来春予定	ブレードランド	日本ソフト販売	Hu-CARD　価格未定	ACT
来春予定	アームドF	日本ソフト販売	Hu-CARD　予価¥6,800	STG

イラスト／杉山真理

お詫びと訂正▶㊙PCエンジン1月号第2付録の、『Mr.HELIの大冒険』の箇所で、発売日の表示が11月1日となっていましたが、12月1日の誤りでした。この場をおかりしてお詫び致します。



Mr.TABETA

NECアベニュー Mr.多部田の 新作ソフトは1日にしてならず

少し着込まないと寒いくらいの夜中に、コンビニエンスに「買い出し」に行くと、何故か、血がサワサワと騒ぎ出すのです。中学生の頃からこの季節になると昼夜関係なく学園祭の準備に夢中になっていましたので、いわば条件反射に祭りの前の高揚感が全身を駆けめぐるようです。……とか書くと読者のみなさんから「なんだ、アベニューはお祭り気分で仕事をしているのか！」とかいわれそうですが、ズバリ（死語）その通りですので否定のしようもありません。当社のマスターアップが秋から年末にかけてに集中するのはそういう理由からなのです。

26体戦えますか？

前回は移植時に何らかの付加をする「セミ・オリジナル構想」に関してお話ししましたが、この構想の最大の狙いは移植ソフト最大の弱点「ゲーセンでやり飽きちゃった」現象を克服する唯一の手段なのです。ダライアスに関してもタイトー中央研究所で眠っていた（実はダライアスIIで半分起きていた）原画をお借りしてゾーンAからゾーンZまでの26ゾーン全てに異なるボスが登場するという史上最多（多分）のボスキャラを納めるとともに、アーケード版から直録したBGMをドルビーサラウンド加工（特殊アンプを接続することによって前後左右から音が聞こえる）を施した世界初（おそらく）のドルサラ対応CDーロム『スーパーダライアス』として、アーケード版とは根をおなじくして異なる花を間もなく咲かせようとしています。

さて、当社では共にお祭り気分に浸れるスタッフを募集中!! 興味のある方はニューメディア事業部までご連絡ください。（つづく）

発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
未定	アウトラン	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	青いブリンク	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	オメガファイター	U.P.L.	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	最後の忍道	アイレム	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	Hu-CARD	価格未定	RPG
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	Hu-CARD	価格未定	SLG
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	J.B.ハロルドシリーズ	ハドソン	CD-ROM	価格未定	AVG
未定	上海II	ハドソン	CD-ROM	価格未定	ETC
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	㊤Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	STG
未定	大魔界村	NECアベニュー	㊤Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	タイムクルーズ	フェイス	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	TATSUJIN	タイトー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	デビルクラッシュ	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	ドラぼっちゃん	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	バットマン	サン電子	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	はにい いんざ すかい II	フェイス	Hu-CARD	価格未定	—
未定	パワーイレブン	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	BE BALL	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ファードラウト ザ・ストーリー・オブ・ゼビウス	ナムコ	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	ヘルファイアー	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	ブロディア	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	ボンバーマン	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	RPG
未定	魔動王グランゾート	ハドソン	㊤Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	マニアックプロレス	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	みつばち学園(仮)	ハドソン	CD-ROM	価格未定	ETC
未定	迷宮島	アイレム	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	桃太郎活劇	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	RPG
未定	幽霊君	アスク講談社	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	レボリューション ウォーズ	ヒューマン	CD-ROM	価格未定	SLG
未定	ワードナの森	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	ACT

COMING SOON 超早耳情報

最新情報満載！

●日本テレネットが、アーケードの超大作ゲームを、CDロムに移植するらしいぞ。

●ニチブツの新作が見えてきたぞ。現在2本のソフトを企画開発中で、1つは、上からみたタイプのF1ものということだ。のこる、もう1本はというと、横スクロールのA・STGで、近未来の戦場で捕われの身になった兵士がそこから脱出する、というのがゲームストーリー。2本とも、発売日・価格など詳しいことは未定。新情報が待ち遠しいね。

●ホームデータのPCエンジン第2弾ソフトは、『囲碁の達人』という囲碁ゲームだそう。容量は2メガで、誰にでも楽しんでもらえるものに仕上げたいとのこと。楽しみだね。

●ビクター音産から、CDロムユーザーにうれしいCDロム専門誌が発売されるぞ。タイトルは『ROM2マガジン(仮)』で、発行予定は年4回の季刊とのこと。それから、『ROM²カラオケ』Vol.5の内容が決定。ウインクなど、みんな大好きな曲ばかり、10曲入っているぞ。

★第11回

ウレウレタコラ

U.P.L.の巻

U.P.L.は、ゲーセンで人気のあるゲームを、家庭用に移植するらしいぞ。しかもなるべく早く出してくれるそうだぞ!! これはボクたちにとっては、オイシイ話だぜ!!





⬆ゲームにたいする考え方をしっかりもった高橋部長…。いいゲームもっと作ってねん。

⬅お仕事するそのお姿がまたカッコええのぉ。うーん、ナイスミドルな感じ!!

これからどんどん出てくる元気な新作

さてさて、今回のタコラのメーカー探検は、人情たっぷりの街、御徒町へと向かったのである。夕方だったので、人がいっぱいいたから、タコラには歩きにくいったらありゃしません。だって、タコラは、足が８本もあるので人に踏まれて大変だったのだ。とかなんとか言いながら、ひとつボケをかまして、本題へといくのでした。

縦に横にスクロールするわ、画面に収まりきれないほどのデカキャラはビンビン動くわ、タイマンで戦うかっこいいバトルモードはあるわ、立体感グンバツのきれいなグラフィックだわ、とこんなに面白くていいのですかの『アトミック・ロボ

SOFTHOUSE INFORMATION

■ソフトハウス インフォメーション

アイ・ジー・エス

今年のクリスマスはいかがでしたか？ 私は友人とのパーティーでケーキを食べ過ぎて（１人１ホールずつ食べたんだョ、男も女も）もう見たくないョ～！ と昨年も思った。（謎の男）

アイレム

クリスマスプレゼントに、『Mr. HELIの大冒険』をもらえなかったキミは、お年玉で買いましょう。お正月から、水晶がザックザクなんて、縁起が良いじゃありませんか。（MOTO）

アスク講談社

There were God of two. One named He vrail, the other Necraga……the evil one.

創世期からの永きにわたる戦いの決着は？ 『ネクロス』は４月発売 （浅川）

アスミック

いま『忍・SHINOBI』をじっくりプレイしているキミ。きっとステキなクリスマスだったろうね。そしたら、こんどのお年玉は『パワードリフト』のためにチョキンしようね。（牛）

インテック

さあ冬休みだ。冬休みといえばゲーム。ゲームといえば『これプロ'89』。でも、売り切れで買えなかった人は、私の家まで遊びにきてくれ。黄色い看板が目印。（もなか）

エイコム



クリーム

はーい、こんにちは。「NECアベニュークイズ」いかがでした？ みんなガンガン応募してくださいね。これからも、どうぞよろしく！

（「お年頃」という言葉がほとんど他人事の鈴木）

クリーム

今年もあと少し、『ブルファイト～』もやっと発売されました。みんな買ってくれたかな？ もし買ってないコマッタちゃんはお年玉で買っておくれよ！ 絶対面白いよ!! （たかお）

サリオ

『大地くん～』どうです？「クリアできないよ～、なんで嵐ばっかりくるんだよー！」と大騒ぎのおぼっちゃん、お嬢ちゃん。人生とは耐えることなのよねん。ガンバッてね。（TARO）

サン電子

『弁慶外伝』ついに発売！ みんなゴリゴリやってるかな？ まだの人は、お店へゴーゴー!!（死語）。感想等をサン電子まで送ってくれると、次回作の参考になってウレシイな。（石川）

タイトー

'89年も、もうあと少しで終わり、そろそろ'90年です ね。タイトーも心機一転 次々と新しい、楽しいソフトを作っていきますので、これからも期待して待っててくださいね。（山名）

データイースト

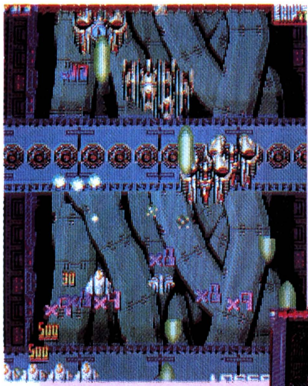
いや～ホントに寒くなりましたネ。『ドロップロックほらホラ』もいよいよ完成します。単純そうでも、やめられない。『ドロップロックほらホラ』、ほらホラホラ。（アビ）

トンキンハウス

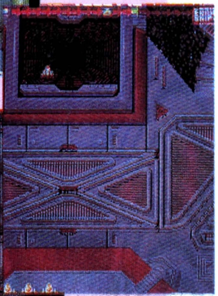
『サイバーナイト』の連載を毎号楽しく読ませて頂いております。ゲームの方もようやく町並みのマップが、開発機で見られるようになりました。連載に負けないよう頑張っています！（江馬）

キッド』を発表した、U．P．L．。そして、第2弾はアーケード版から移植する『オメガファイター』。迫力あるバリバリのアクションが泣かせるこのゲームは、4メガで登場するらしいのだ。そして、いま完全移植を目指し着々と準備が進められているらしい。だから、発売するその日まで、しばし待つのであった、大五郎……。とこのへんでも、ボケを入れるあたりが、タコラのすんごいところなのだよ。

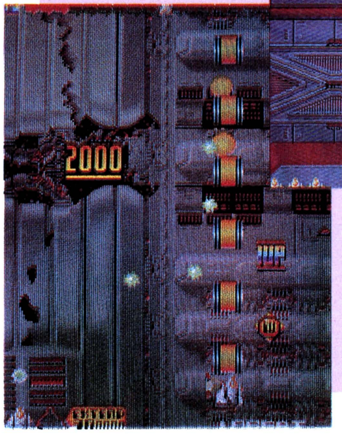
ほんでもってこれからのU．P．L．さんは、アーケード版を1年間に5ゲームぐらい、そして、その中から3〜4ゲームぐらいは家庭用ゲームソフトとして発売する予定らしいから、コリャ楽しみだチュウことだわね。そして、CIAとKGBとU．P．L．の目が光っているので詳しくは言えないが、いまゲーセンで大人気のビューン、バババババッ、ドッカーン、というゲームが夏ぐらいに登場するらしい。U．P．L．さんでは、「ゲームの基本は、シューティングとドライビングである」と考えておられるのだ。だから、そのへん大好きゲーマーには、とっても楽しみなメーカーさんだよね。とゆうわけで、今回の「クレクレタコラ」は、終わるのであった。ところで、最後にひとついいことを教えてあげよう。かぼちゃの語源はカンボジアなのだ。すごいだろう。



⬅バリバリのシューティング、『オメガファイター』だぞ!!



⬇早くPCエンジン版のグラフィックが見たいのぉ。



⬅タコラもこれにハマッて、大量の血と汗と涙（あとお金ね）を流したおぼえがある。

クレクレタコラの戦利品



タコラがクレクレとダダをこねたら、『忍者くん』のカンペンケースをくださったのだ。とってもほしいよ〜ん、という人の中から抽選で、ゲーム付きカンペンケースを1名、カンペンケースを2名にあげますのだ。

応募方法

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F (勝)PCエンジン編集部「U.P.L.係」まで。

ナグザット

カゼクチュリンパ。ナハグシュリン。クルチイタリパコパコクチュ。サムサムスキーユキユキオドキンポ。キムチチゲウマリパロンケ。クルクルシンネンケロケロリン。バビー。（タマゴ）

ナムコ

『源平討魔伝』は鎌倉幕府を滅ぼすゲーム。紅毛振り乱す主人公"景清"の姿は、平成2年のPC業界が戦国時代に突入する予兆のようです。千石イエスなんちって。（がんのすけ）

ニチブツ

さっそくですが、ごめんなさい！『麻雀ウォーズ』の発売が2月上旬となってしまいました。麻雀連合は貴方の救援をひたすらお待ちしております。5,400円で早く助けてあげてね。（M）

日本テレネット

当社には休息日がない…'80年代が終わったと思ったら、本年度はCDロムソフトを10本以上開発するのだ。地獄のスケジュールだ。（蜃気楼）

日本ソフト販売



ハドソン

平成2年の私の目標を決めたぞ!! それは、筑波サーキットでやるドーバーモンスタークラスに、愛車スズキ刀で出場するのだ!! ゲーム業界でも原付レースとかやらないかな？（北出）

パック・イン・ビデオ

PC『ロードランナー ロストラビリンス』の追い込み中です。これってホントにハラハラ、ドキドキで、ゲームよりコーフンするんだよね。ああ、今夜も眠れない!?（ゆうこ）

ビクター音産

ゲームセンターで、人気バツグン、満足度バツグンの、『虎への道』が、PCエンジンで遊べるぞ。キミは4つの武器を使いわけ、捕えられた子供たちを助け出すのだ。（南）

ビデオシステム

ついに『SVB』との戦いは終わった。しかし戦士たちに休息の時はない。なぜなら『ラビオレプススペシャル』との戦いがすでに始まっているからだ。彼らに祝福を……。（山下）

ヒューマン

『F1トリプルバトル』で燃えているかい？ 次は春の『フォーメーション・サッカー』！ そしてその次は、おまちかねCDロムで登場だ！ お年玉残して待っていてくれ！（茶々丸）

フェイス

麻雀学園を買ってくれたみなさん、ほんとうにありがとうございました。発売日にほとんどのお店で売り切れてしまいました。買えなかった人、ゴメンなさい。もう少し待っててね。（東間）

ホームデータ

PCエンジン用なんですが、囲碁ソフトを開発しています。『囲碁の達人（仮題）』Huカードで容量は2メガの予定。将棋修業『初段一直線』同様よろしくお願いします。（某O）

マイクロキャビン

たいへんおまたせしてます『スーパー大戦略』ですが、発売が少々遅れています。ゴメンナサイ！ 遅れている分、完成度はバッチリですから、お年玉をとっといてね！（大津）

メサイヤ(NCS)

ふっふっふっ。よい子のみなさんお・め・で・と・う。お年玉で、な・に・を、買うのかな？ 2月になったら『カイザード』を少しだけ思い出してください。（うま年メサイヤ）

メディアリング

『倉庫番』くんの一番忙しい12月です。あっちの倉庫には、サンタが配るプレゼント。こっちの倉庫には、ボジョレーヌーボーの売れ残り。売れ残るとダメだから働くぞ。（マッキー）



イラスト／まぬけの王様

勝PCエンジン3月号は
1月30日(火)発売！

3月号も全開だ!! 付録は“ダライアス・コンパクト・パーフェクトマップ”＆“あっ！ と驚く桃太郎企画”だ。新作は『源平討魔伝』『スプラッターハウス』『アフターバーナー』『デスブリンガー』他。攻略法は『イースⅠ・Ⅱ』『スーパー大戦略PCエンジン』『ブロディア』他。強力企画をド〜ンとそろえてマルカツ自信の3月号!!

達人情報局

旭川 0166(22)7400
東京 03(236)7200
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)9700

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのミュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
勝PCエンジン
「○○」係

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……中西文哉
Editors……松本 剛 北山のり子 吉原 勝 渡邊由彦 小畑雄二 平井 秀 西川真紀 化石ハウス 超音速(渡部功一、西谷英晃) 中村敏彦 玉木成子 安藤 誠 小林 昇
Writers……藤井康裕 岩崎啓真 中村泰宏 小泉雅也 堀旅士 今村文二 小峯徳司 岡本敦行 山崎拓 増嶋健 遠藤まゆり 岡田直子 丸山秀樹 木村典子 山本裕司 大竹雅法 堀斉 小西康雅 松本史博 森田慶子 工藤裕貴
Photographers……林久平 倉部和彦 分部辰浩 福家久仁子 林克典 伊豆倉守一 舟喜力 加藤幸広
Designers……12 to 12 ディレクション・ナカ 今野享子 斉藤和代 小林博明 星山英夫 アイル企画 小出高義 クロップハウス 沢田昭彦 藤井まなぶ

月刊 2月号
勝PCエンジン

1990年2月1日/特別定価380円(本体369円)
雑誌コード 13575－2

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷

 次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。


CD-ROM²
PC Engine
誰も見たことのないダライアス
●失われた幻の戦艦が復活！
アーケード版のものを含む、総勢26体の
巨大戦艦が君を待ち受けている。
●サウンドが空間を生み出した。
PCエンジン初のドルビーサラウンド！
スーパーダライアス
DARIUS
CD-ROM版 定価 6,800円
1990年1月登場！
1990 NEC Avenue LICENCED BY TAITO CORP.
DOLBY SURROUND
NEC NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル (03)265-6110
●お問い合わせ：Tel.(03)288-0330
平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880



月刊マル勝PCエンジン 1990 2月号
1990年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第2号通巻14号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)3521/編集部
特別定価380円(本体369円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357502382 雑誌コード13575-2